

# SUPER SOGECU

Nº 55 • NOVIEMBRE 1996 • 395 PTAS.



LOS MEJORES  
**TRUCOS**

**50**  
NUEVOS JUEGOS  
COMENTADOS

SUPER LISTA DE  
EXITOS DE LOS  
60 MEJORES JUEGOS

GRATIS CON  
ESTE NUMERO

SUPLEMENTO



ESPECIAL  
SALON DEL  
MANGA



SNES

## STREET FIGHTER ALPHA 2

El regreso de Capcom hace  
resurgir de sus cenizas  
a la consola de Nintendo.



# DAYTONA G.E. VELOCIDAD SIN LIMITES

AM2 imprime la máxima potencia  
a uno de los grandes mitos  
del género de la conducción.

## NOVEDADES

- » SATURN  
WORLD WIDE SOCCER'97  
NIGHT WARRIORS
- » PLAYSTATION  
DESTRUCTION DERBY 2  
SMASH COURT TENNIS  
PROJECT OVERKILL
- » GAME BOY  
DONKEY KONG LAND 2
- » MEGA DRIVE  
I. S. SOCCER DELUXE

**Y ADEMAS** TODAS  
LAS VERSIONES DE FIFA'97



# RESIDENT EVIL

©CAPCOM CO., LTD. 1996  
Todos los derechos reservados



CAPCOM



## EARTHWORM JIM



Earthworm Jim 2™ © 1996 Shiny Entertainment Inc. Todos los derechos reservados.  
Creación de personajes de Douglas TenNapel. Desarrollado por Screaming Pink Inc.  
Playmates Interactive Entertainment, Inc. Distribuido por Virgin Interactive Entertainment  
(Europe) Ltd. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Ltd. Todos los derechos reservados.

IMAGEN TRIDIMENSIONAL

## A VOSOTROS NO OS VAMOS A HABLAR DE VIRGENES



©CAPCOM CO., LTD. 1996. Todos los derechos reservados.  
Distribuido por Virgin Interactive Entertainment (Europe) LTD.  
Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises LTD.



CAPCOM

TEL. SOPORTE TECNICO  
(91) 578 13 67





Todos los logos y marcas NHL, y logos de equipos y marcas que aparecen son propiedad de NHL y los equipos respectivos y no pueden ser reproducidos sin el consentimiento previo y por escrito de NHL Enterprises Inc. © 1996 NHL. Producto oficialmente licenciado por la Liga Nacional de Hockey. NHLPA, National Hockey League Player's Association, y los logos de NHLPA son marcas comerciales registradas de la NHLPA y se utilizan bajo licencia por Virgin Interactive Entertainment, Inc. Producto oficialmente licenciado por la NHLPA. Copyright de NHLPA 1996. Créditos foto: Al Bello/Allsports. Fotografía móvil por J. Giamundo/B. Bennet Studios.



**NHL  
POWERPLAY '96**



**OS HABLAREMOS  
SÓLO DE JUEGOS**

**SKELETON  
WARRIORS™**



En Internet <http://WWW.VIRGIN.ES>

**VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT ESPAÑA, S.A.**  
Hermosilla, 46 2º D - 28001 MADRID



Skeleton Warriors™ y asociados son marcas comerciales registradas son propiedad de Landmark Entertainment Group y se utilizan bajo licencia. © Todos los derechos reservados. Desarrollado para Playmates Interactive Entertainment, Inc. por Neversoft Entertainment. Neversoft Entertainment es una marca registrada de JCM Productions, Inc. Distribuido por Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Ltd. Todos los derechos reservados.



# S U M A R I O

NOVIEMBRE 1996



**DAYTONA USA** fue la primera apuesta fuerte que tuvo Sega en el lanzamiento de su consola de 32 bits. Ese examen lo pasó Sega con un simple aprobado, quedándose al borde del suspenso por las notables carencias gráficas en un juego que, en teoría, pretendía emular a una de las mejores recreativas de la historia. **SEGA RALLY** no fue otra cosa que una prueba más del desaguisado que AM2 cometió con su juego. Ahora, un año más tarde, nos llega una

nueva entrega que pretende lavar la cara de ese grupo de programación. Sus innovaciones y su retoque gráfico parecen haberlo conseguido.

## EN PORTADA

**18**

**DAYTONA USA CIRCUIT EDIT.**

Después de una mejorable primera versión, Sega nos trae una nueva edición de este mítico juego de conducción. Más coches, nuevos circuitos, mayor suavidad y unos gráficos muy mejorados son su carta de presentación.

**22**

**STREET FIGHTER ALPHA 2**

En otras fechas la conversión para *Super Nintendo* de este título de Capcom habría parecido una broma. Una increíble conversión que a más de uno le hará rasgarse las vestiduras. Todo un espectáculo.

## SUPER PREVIEWS

### 26 DESTRUCTION DERBY 2

**Psygnosis** vuelve a la carga con la segunda entrega de uno de sus mayores éxitos de ventas. La velocidad vuelve a *PlayStation*.

### 30 NAMCO SMASH TENNIS

Podréis ver cómo le sienta a este gran clásico deportivo de **Namco** el salto a los 32 bits de **Sony**.

### 32 DONKEY KONG LAND 2

El mono más saleroso de **Nintendo** da un brinco, y acompañado de su amiga Dixie se introduce de nuevo en *Game Boy* en otro espectacular plataformas.

### 34 MORTAL KOMBAT TRILOGY

Los seguidores del juego más polémico de todos los tiempos tienen ahora la oportunidad de disfrutar de todos los personajes en esta espectacular secuela.

### 36 STREET FIGHTER ALPHA 2

**Nemesis** nos desvela todos los secretos de éste legendario *beat'em-up*.

### 38 PANDEMONIUM

El gran rival de **CRASH BANDICOOT** nos llega de la mano de **Crystal Dynamics**.

### 40 FIFA SOCCER '97 GOLD

Siguiendo su tradicional política comercial de una entrega por año, **Electronic Arts** vuelve a *Mega Drive* y *SNES* con una edición especial de su juego deportivo más emblemático.

### 44 COMMAND & CONQUER

Uno de los programas de estrategia para **PC** más populares y apasionantes, aterriza por fin en *PlayStation* y *Saturn*.

### 46 BATMAN FOREVER COIN-OP

El debut de **Iguana Entertainment** en las recreativas no podía quedarse sin sus respectivas versiones para los 32 bits.

### 48 AMOK

El segundo juego de **Scavenger** llega a estas páginas con un juego que recuerda algo a **RED-ZONE**, otra producción de este equipo de programación.



50

**JUNGLA DE CRISTAL**

Las aventuras de Bruce Willis transformadas en tres de los mejores juegos de acción que existen para PlayStation. Conducción trepidante, disparos a mogollón y acción frenética que a buen seguro agradará a todos.



56

**CRASH BANDICOOT (II)**

Tal y como os prometimos, aquí está la continuación de la review del genial juego de Naughty Dog. En esta ocasión os desvelamos todos los secretos que se ocultan tras la tercera isla, además de su valoración definitiva.



62

**WORLD WIDE SOCCER**

Según nuestro experto deportivo docente, Javier Iturrioz, estamos ante el mejor juego de fútbol de todos los tiempos. Gráficos nunca vistos, jugabilidad envidiable y un control insuperable lo avalan ante sus competidores.



58

**STREET RACER**

Vivid Image se complace en presentaros el juego de coches más sorprendente y cuidado de los últimos tiempos. Lo más parecido al MARIO KART de Super Nintendo pero en 32 bits. Diversión y horas de juego aseguradas.

**R E V I E W S****68 TOMB RAIDER**

Core nos brinda la oportunidad de disfrutar de lo lindo con esta aventura a lo Indiana Jones.

**72 TIME COMMANDO**

Un apasionante viaje a través de los mayores conflictos bélicos de la historia

**78 NIGHT WARRIORS**

Desde ultratumba llegan los más impresionantes guerreros que hayas visto jamás

**83 PROJECT OVERKILL**

Konami se apunta a la estilo gore en un arcade con mucha acción, miles de disparos y varios cientos de litros de sangre vertida por fase.

**86 SONIC 3D**

Los británicos Traveller Tales son los encargados de que la «estela azul» de Sega regrese a Mega Drive por última vez

**90 WINTER GOLD**

Coincidiendo con los primeros fríos del año, Nintendo nos presenta este apasionante arcade olímpico

**94 I. S. S. DELUXE**

El mejor simulador futbolístico de Super Nintendo llega a Mega Drive de la mano de Konami y Factor 5.

**96 NHL 97 POWER PLAY**

Los amantes de ese deporte «bajo cero» llamado hockey están de enhorabuena gracias a Virgin y este fenomenal compacto.

**SECCIONES****8 Noticias****112 Amigamania****116 A pie de Pista****122 Línea Directa****124 Internecio****126 Trucos**

16

**GAME BOY POCKET**

La portátil más pequeña del mundo ha encogido. Mayerick nos desvela todos los secretos de la nueva Game Boy, al tiempo que os brinda la posibilidad de conocer a los diez mejores juegos para esta consola.

**98 KEIO 2**

JVC retoma uno de sus mayores éxitos y lo convierte en un divertido y variado plataformas para Saturn. Aquí está la continuación de KEIO FLYING SQUADRON

**102 NAMCO PRIME GOAL**

Precedido de un notable éxito allá en tierras niponas, y después de tres partes en Super Nintendo, Namco nos trae la versión para PlayStation de este divertido arcade futbolístico.

**104 NFL QUARTERBACK'97**

Los escasos fans del fútbol americano en España, a buen seguro disfrutarán de lo lindo con la enésima entrega de esta saga en su segunda edición para 32 bits.

**106 VIRTUAL GOLF**

Severiano Ballesteros ya tiene una excusa para quitarle la consola a sus niños. Core Design trae, tras más de dos años de desarrollo, este simulador de golf para las nuevas consolas.

**108 TETRIS ATTACK**

Uno de los juegos más vendidos de la historia de Game Boy se prepara para enganchar a miles de usuarios con esta secuela que rompe con todo lo anterior.

**109 GALAGA & GALAXIAN**

Los clásicos de Namco se preparan para el desembarco en la portátil de Nintendo. Los poseedores de Super Game Boy disfrutarán con una conversión casi perfecta

**110 STREET RACER**

Vivid Image se complace en presentaros la versión para Game Boy de uno de sus juegos más celebrados por los usuarios de consola. Técnicamente perfecto.



# SUPER JUEGOS

GRUPO Z ZETA

Presidente: Antonio Asensio  
 Secretario del Consejo: Francisco Matosas  
 Consejeros: F. Javier López López  
 y José Sandemante Sánchez  
 Director General: Dalmau Codina  
 Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Álvarez

Director en funciones: Marcos García Reinoso  
 Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado  
 Jefe de Sección: José Luis del Carpio Peris  
 Edición: Pepo del Carpio y Marcos García  
 Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto  
 y Javier Bautista

Colaboradores: Javier Iturrioz, Roberto  
 Serrano, Alfonso Fernández, Fernando Martín,  
 Raúl Montón, Alfonso Vinuesa EV (maquetación),  
 Alejandro Arriaga (tratamiento de imagen)  
 Maquetación: Belén Díez-España  
 Sistemas Informáticos: Paloma Rollán  
 Secretaria de redacción: María de Frutos  
 Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid  
 Teléfono: (91) 586 33 00

## DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS

Director General: Dalmau Codina  
 Subdirector General: José Luis García  
 Director de Reunidas y Proyectos:  
 Damián García Puig  
 Director Comercial: Carlos Ramos Pajares  
 Director de Publicidad: Julián Poveda

Edita: EDICIONES REUNIDAS S.A.  
 Director Gerente: Mariano Bartivas

## ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES

C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.  
 Teléfono: (91) 586 33 00  
 Producción: Javier Serrano (director),  
 Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes)  
 Promoción y ventas: Carlos Bravo  
 Suscripciones: Charo Muñoz  
 Tel.: (91) 586 33 53

## PUBLICIDAD

Coordinadora Publicidad: Marina Lara  
 DELEGACIONES EN ESPAÑA  
 Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12,  
 28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00  
 Fax: (91) 586 35 63  
 Cataluña y Baleares  
 Consell del Cent, 425, 3º, 08013 Barcelona.  
 Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28  
 Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D.  
 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36  
 Fax: (96) 352 59 30  
 Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º.  
 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33  
 Fax: (95) 421 77 11

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas  
 O'Donnell 12. 28009 Madrid.  
 Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 36 18

## DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO

Alemania: Karl Grunmeier. Munich. Tel.: 89 45 30 420  
 Benelux: Lenhard Aye. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46  
 Francia: Christian Agosse. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00  
 Gran Bretaña: G. Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01  
 Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: 2 761 100 26  
 Países Nórdicos: Anna Morley. Estocolmo.  
 Tel.: 8 663 59 96  
 Portugal: Paolo Andrade. Lisboa. Tel.: 1 387 33 93  
 Suiza: Internmag. Basel. Tel.: 61 275 46 09  
 Japón: Yuichi Tsutsumi. Tokyo. Tel.: 3 32 93 27 96

## Fotomecánica: GIGA

C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid  
 Impresión y encuadernación: Lerner Printing  
 Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84  
 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34  
 Distribuidores exclusivos para la República Mexicana  
 y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de  
 C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:  
 395 pesetas (incluido transporte)  
 Depósito legal: B. 17.209-92

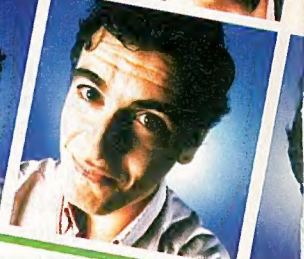
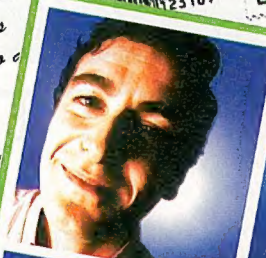
# PRESS-STA

# ADIOS

Madrid

*Queridos Amigos:  
 Quisiera aprovechar estas líneas para  
 agradecerlos los cientos de llamadas  
 recibidas protestando por el retraso  
 hora de recibir los premios de los  
 concursos. En mi despedida, me  
 gustaría repetir una frase del film  
 El Padrino: "no es personal, son  
 negocios". Es cierto, aquí sólo  
 amigos... ¡¡¡y una gran factura  
 teléfono!!!. Fernando*

L. DOMINGUEZ - Teléfono 447 82 75 - M



Madrid

*¡¡¡Hey Troncos!!!  
 Después de dos años de compartir con  
 vosotros sudores, maquetas y lágrimas,  
 quería despedirme de todos con unas  
 breves palabras. Durante este tiempo,  
 me he esforzado por ofreceros el diseño  
 más audaz, vanguardista e imaginativo  
 de este mundillo. Espero haberlo  
 conseguido y que hayáis disfrutado con  
 mis creaciones. ¡¡¡Un Fuerte Abrazo!!!*

Alfonso

**Super Juegos**

O'Donnell, 12  
 Madrid

L. DOMINGUEZ - Teléfono 447 82 75 - MADRID

FISA - ESCUDO DE ORO, S.A. Barcelona - Printed in Spain  
 Dep. Legal B. 18901 XXXIV



# ON EL CORAZOON

**S**iempre son tristes las despedidas (bueno, cuando The Punisher se va de vacaciones no tanto), pero en este caso, la tristeza nos llega por



partida doble. Así es, Fernando «Asikitanga» Martín y Alfonso «Dame Argo» Vinuesa, los hombres-bala de SUPER JUEGOS, nos abandonan para demostrar sus dotes en otros campos. Fernandín se va a MAIL SOFT como Reponedor-Jefe de estanterías y Alfonso a diseñar sugestivos catálogos de lencería picante para una empresa de Barbate. Les deseamos lo mejor en su nueva andadura profesional. ¡¡¡MUCHA SUERTE AMIGOS!!!!

## UNA TARDE EN LAS CARRERAS



Antes de nada queremos agradecer a Keith, el hermoso y jovial pelirrojo que aparece en estas fotos, el hecho de haber sido el primer personaje del sector que no ha exigido nuestro certificado de vacunación



antes de entrar en nuestra redacción. Además de este temerario acto, que es seguro que jamás volverá a repetirse, Keith puede presumir de ser uno de los programadores de ese sensacional juego de PlayStation llamado F1. Tre-

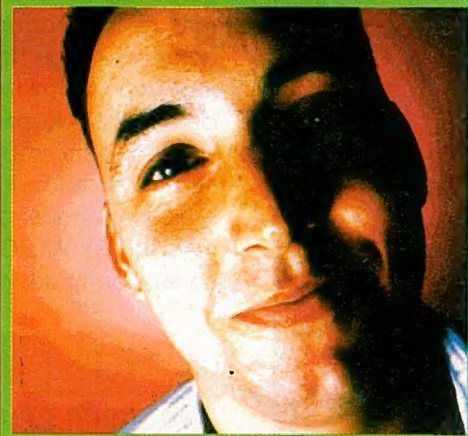
mendamente jovial, muy agradable y bien parecido, llegó escoltado por la grata compañía de María Jesús López, responsable de Sony, y su inseparable Directora de Marketing Sofía Amar. Tras unas cuantas

horas repletas de divertidas anécdotas (que hemos jurado no revelar a cambio de abundante software), Keith regresó a Gran Bretaña con la extraña sensación de haber estado con unos auténticos profesionales del sector. Esperamos que las gente de Sony, camino del aeropuerto, no tuvieran el tiempo necesario para explicarle la irrealidad de tan infundada sensación.

¡¡¡Más les vale!!!

## NO VALE LA PENA ESPERAR

Creo, amigos, que ha llegado la hora. Desde muchas tribunas de opinión habéis escuchado numerosas veces que debéis esperar hasta dar el salto a los nuevos sopor-tes, o que es mejor dejar pasar el tiempo hasta que los catálogos y precios se ajusten a vuestras exigencias. Pues creo que ya ha llegado la hora de dar ese pequeño gran paso adelante y navegar por fin en la nueva generación. Tanto Saturn como PlayStation, y en breve Nintendo 64, cuentan con argumentos más que sólidos como pa-



ME GUSTARÍA TRANSMITIR, DE PARTE DE THE SCOPE Y NEMESIS, SU AGRADECIMIENTO A TODOS Y CADA UNO DE LOS QUE VISITARON EL STAND DE SUPERJUEGOS EN EL SALON DEL MANGA. VUESTROS ÁNIMOS, CRÍTICAS Y SUGERENCIAS SON BIEN RECIBIDAS.

**EL MISER**

ra que dejéis de amargaros y entrar por fin en el entretenimiento audiovisual de última generación. Esto no significa que dejéis de lado vuestros anteriores sistemas, pero sí que implica el que os abráis nuevos caminos de ocio con unos horizontes más amplios. El riesgo al fracaso es nulo, y la posibilidad de triunfo es total. Estas Navidades, o en los primeros días de Marzo tenéis que dar el salto. Os lo merecéis. Nos lo merecemos.

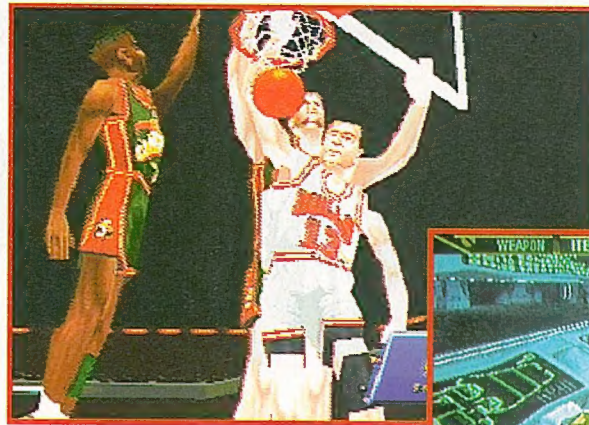


## COMPAÑIAS A NUEVA HORNADA DE KONAMI ESTA LISTA

La gran compañía japonesa, que acaba de sorprendernos con INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE para *Mega Drive* y PROJECT OVERKILL para *PlayStation*, sacará próximamente otros dos títulos para la 32 bits de **Sony**. Los juegos en cuestión son BROKEN HELIX, una entusiasmante y espectacular variante del tipo DOOM con una perspectiva novedosa, y NBA IN THE ZONE 2, la segunda entrega de uno de los mejores y más reales programas de baloncesto que ha tenido *PlayStation*. Otra importante noticia referida a **Konami** es la futura aparición para esta consola de una versión potenciada del mítico simulador futbolístico INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE. Lo esperamos ansiosos.

## SOFTWARE SPACO SE ADELANTA A LAS PROXIMAS NAVIDADES

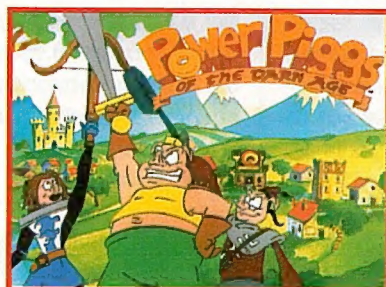
Después de tanto tiempo, y gracias a **Spaco**, los usuarios de **NES** (sí, habéis leído bien) tendrán una nueva oportunidad de disfrutar de otro gran juego: TINY TOON ADVENTURES 2. Además de este gran título de **Konami**, aunque ya cambiando de sistemas, esta compañía se ha hecho con los derechos de distribución de los juegos de **Titus** POWER PIGS, PRINCE OF PERSIA 2, ARDY, INCANTATION, REALM, WHIZZ para **SNES**. También de **Titus**, pero para **Game Boy**, nada menos que BLUES BROTHERS 2, LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE y TITUS THE FOX. Cambiando



En NBA IN THE ZONE 2 se ha mejorado, de una manera notable, todo el tema de las animaciones de los jugadores. El resultado es tan real como espectacular.



de nuevo de consola, y ya dentro del mundillo *PlayStation*, **Spaco** traerá NASCAR, una versión evolucionada del clásico de conducción que en su día pudieron disfrutar los usuarios de **PC**, y LAST DYNASTY, un espectacular juego espacial del autor del mítico ELITE.



## SOFTWARE

## CRUSADER-NO REMORSE SALTA DEL PC A 32 BITS

**Electronic Arts** se ha propuesto invadir nuestras consolas con un sinnúmero de novedades. A JUNGLA DE CRISTAL: LA TRILOGIA, FIFA 97, PGA TOUR 97 y TIME COMMANDO habrá que añadir próximamente CRUSADER-NO REMORSE, una compleja aventura enmarcada en el futuro donde la acción transcurre a golpes de disparo. El juego, que aún está en proceso de programación, es prácticamente idéntico a la versión original aunque bastante más manejable.

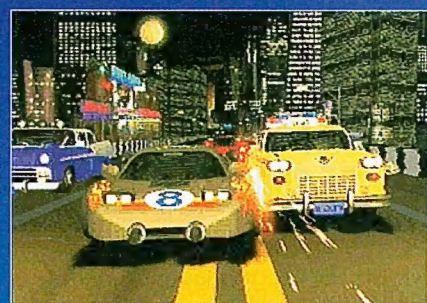
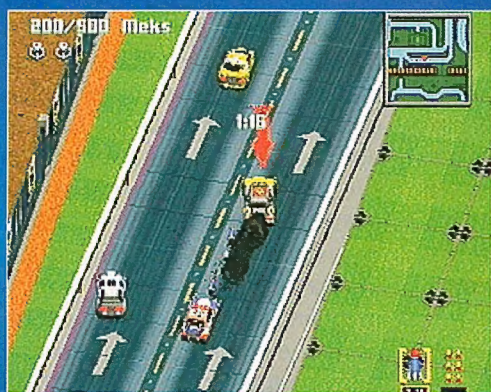


CRUSADER-NO REMORSE es una aventura con una ambientación sugestiva y una acción pausada pero de alto riesgo. Las trampas y emboscadas son tan frecuentes como mortíferas.





# PROEIN S.A. SACA SU ARTILLERIA



TOMB RAIDER (PSX), ALLIED GENERAL (estrategia pura y dura), y las aventuras EXCALIBUR 2555 AD y STEEL HARBINGER. Para Saturn y PlayS-

tation los títulos son los siguientes: el arcade BLAST CHAMBER, la aventura plataforma basada en el personaje del cómic INCREDIBLE HULK: THE PANTHEON SAGA y JONAH LOMU RUGBY, el primer juego de rugby para esta consola. Por último y sólo para Saturn, CRIMEWAVE, un arcade en el que se mezclan la velocidad al volante y las persecuciones de forajidos.

A lo largo de los próximos meses, la distribuidora Proein S.A. traerá a nuestro país varios e interesantes títulos para las consolas PlayStation y Saturn. Entre esa larga lista de lanzamientos para PlayStation destacan los programas ONSIDE (un simulador futbolístico), SUPERSONIC RACERS (un divertidísimo programa de carreras), la aventura



CRIMEWAVE. la pantalla de la izquierda, es uno de los juegos de coches más alucinantes y asombrosos que hemos visto hasta ahora en 32 bits.

## COMPAÑIA NINTENDO GANA PUNTOS ENTRE SUS USUARIOS

Nintendo España tiene preparadas varias e importantísimas campañas promocionales para sus más fieles seguidores. La primera de ellas, conocida como «Promoción Marios», os dará la oportunidad de conseguir importantes premios con la compra de juegos para SNES y Game Boy distribuidos por Nintendo España. El método es muy sencillo: acumula los «Marios» que aparecen en los cartuchos de dichas consolas y, según la cantidad que sumes, canjéalos por el premio deseado. Los «Marios» de los juegos de SNES valen 10 puntos y los de Game Boy 5 puntos, y



hay premios desde los diez puntos hasta los cuarenta que es una flamante Game Boy Pocket. La segunda promoción, conocida como «Jugadores de Verdad», es una interesantísima competición

Esta nueva promoción ideada por Nintendo puede reportaros interesantes premios. Camisetas, relojes, mochilas y otros muchos regalos os esperan.

en la que participarán, por un lado, los especialistas de las revistas principales del sector, miembros del Club Nintendo y aquellos usuarios que alcancen las puntuaciones establecidas por la compañía Nintendo. El mejor jugador de todos los usuarios se enfrentará a los más destacados de las diferentes revistas y del Club Nintendo, el día 18 de Enero. La fecha tope para recibir las fotos con las puntuaciones más altas (de los juegos TETRIS ATTACK de SNES y Game Boy, GALAGA & GALAXIAN de Game Boy, y WINTER GOLD de SNES) expira el próximo 10 de Enero del 97. Los premios son muchos y muy variados, y si queréis tener más información sobre este concurso sólo tenéis que llamar a Nintendo España: 91-319 82 08.

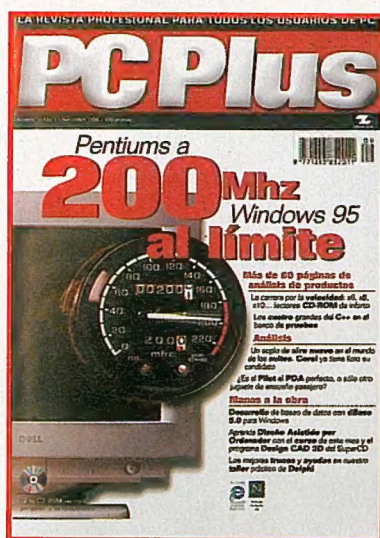
Todo un detalle de cara a sus usuarios que demuestra el especial cuidado y mimo con que esta compañía trata a sus incondicionales.



## COMPAÑIAS

### FINAL DOOM LLEGARÁ DE LA MANO DE SONY

Según sus programadores, FINAL DOOM será la última oportunidad de disfrutar de este grandísimo juego en **PlayStation**. En esta versión podréis encontrar todo lo que os quedaba por ver: los nuevos niveles para dos jugadores a través de Link, los escenarios TNT, los «Master», y otras muchas sorpresas. Este juego será distribuido en nuestro país por **Sony**. Hablando de esta compañía, el próximo día 24 de Noviembre en la «Porchada» de **Granollers**, tendrá lugar un concurso organizado por las tiendas **Iguana Games** y **Kame** en colaboración con el **Ayuntamiento de Granollers**. Los asistentes podrán probar las últimas novedades de **PSX** y participar en concursos.



FINAL DOOM es la última ocasión de gozar de este juego en PSX. Por ese motivo los programadores han decidido incluir todas las novedades y fases ausentes en la primera parte.

PC PLUS es una revista profesional de informática con la mejor y más interesante información del mundo de los ordenadores.

## NOTICIAS ZETA

### PC PLUS, LA NUEVA REVISTA PROFESIONAL DE INFORMÁTICA

PC PLUS, de Ediciones Reunidas S.A. de Grupo Zeta, es una nueva publicación profesional de informática con la mejor información de la revista inglesa del mismo nombre, líder indiscutible en **Gran Bretaña** y una de las más prestigiosas del mundo. En PC PLUS dos tercios de sus 260 páginas están elaboradas en **España** y sólo se mantienen aquellos artículos originales que puedan ser de mayor interés para el lector español. Con cada número de la revista, PC PLUS regala un CD ROM con contenidos relacionados con los artículos y reportajes, además de versiones completas (no demostraciones) de los programas comerciales más populares.

Go To:

La nueva entrega de la saga **RIDGE RACER** para **PSX** es el protagonista indiscutible.

#### SAMURAI SHODOWN 4

Charlotte, Jubei y TamTam regresan en este nuevo episodio.

Además hay dos luchadores nuevos, Kazuki y Sogetsu.

#### RAGE RACER (PSX)

#### SUPER PUZZLE FIGHTER 2 X (SAT)

Podemos encontrar personajes de SF II y NIGHT-WARRIORS

También esta a punto de aparecer la versión PlayStation.



# A ti también te cambiará la cara.



## SONIC 3D



La transformación se ha realizado. Y Sonic vuelve tres veces más rápido, más agresivo, más inteligente... Ya nada será igual y los mundos que conocías te parecerán pura prehistoria. Con SONIC 3D FLICKY'S ISLAND te moverás por enormes escenarios tridimensionales y por primera vez en la historia, los personajes son renderizados en tres dimensiones. Te cambiará la cara cuando descubras los nuevos elementos: cañones impulsores, potentes ventiladores, flippers, rebotadores... Ha merecido la pena esperar. Llega SONIC 3D FLICKY'S ISLAND para llevarte a una dimensión, de la que tú también saldrás transformado.



Y gana un CD SONIC MIX 3  
con los éxitos dance del momento

**SEGA** the  
GAME is NEVER  
Over.

[www.sega-europe.com](http://www.sega-europe.com)

# MEGA DRIVE



# SALON DE

## VIÑETAS DE UN DIA EN BARCELONA



**SUPER JUEGOS,** habitual siempre en cualquier cita interesante que tenga que ver con los videojuegos, mando a dos de sus inep... digo valerosos miembros a cubrir la feria de Barcelona.

**E**ste viaje, amén de para conocer mejor ese paraíso para los amantes de la animación y los tebeos japoneses llamado **Barcelona**, ha sido esencial para descubrir una de las facetas más ocultas de la personalidad de **The Scope**: es un completo incompetente a la hora de manejar una cámara de fotos. Durante dos días estuvimos sacando instantáneas sin que el carrito capturará lo más mínimo, lo que explica el hecho de que en lugar de tener 36 estupendas fotos para mostrar en este reportaje, hayamos tenidos que pedirselas a dos aborígenes del lugar, **Antonio Hortal** y **The Eva** (sí, la misma que nos deleitó con sus asombrosos dibujos en la extinta MEGA SEGA). Pero vayamos paso a paso. Sábado, 12 de la mañana... **Nemesis** y **The Scope** se reunían en el Hotel Calderón de la Ciudad Condal con **Jordi Camp**, colaborador gratuito y admirador de la revista que se había ofrecido a ser nuestro guía a cambio de unos sobres de sopa de pollo y la promesa de no con-



La gente de Manga Games revolucionó la feria al vender la *Nintendo 64* americana a un precio increíble, lo que dio lugar a las inevitables escenas de histerismo.

tar lo suyo con aquella contorsionista sudanesa. Era la hora H y el día D, y los tres se encontraron en el vestíbulo. Después de dejar los equipajes en una segunda habitación, ya que la primera sólo tenía una cama de matrimonio (por gentileza de María, nuestra secretaria), los tres partimos hacia el destino del viaje, **El Salón del Manga**. Según **Jordi**, quedaba cerquita, así que decidimos ir andando. Frases como «ahora a la izquierda», «por aquí llegamos antes» y «detrás de esa manzana está» fueron proferidas por Don Jordi durante interminables minutos.



Una instantánea para la historia. De izquierda a derecha: Antonio Hortal, Olga Medina, The Scope, The Eva, Nemesis, un simpático viandante del que desconocemos el nombre, y Jordi Camp (famosa estrella del cine porno yugoeslavo -protagonista de la inolvidable «Esclavo de tu clavo».



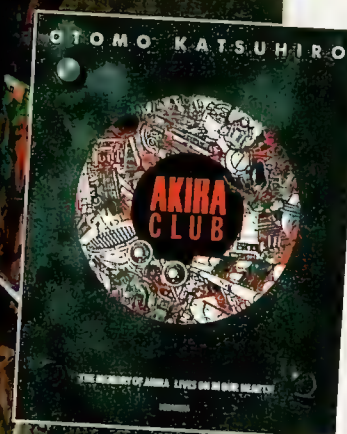
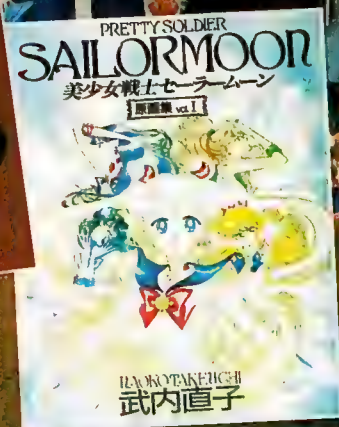
# EL MANGA y el videojuego



## MANGOTAKUS



Sólo cuando un chico nos dijo algo así como «allez enfants de la patrie» fue cuando decidimos meter a **Jordi** en el maletero y coger un taxi. Y llegamos al fin. En el stand de **SUPER JUEGOS** nos llevamos la grata sorpresa de compartir trabajo con **Eva** y **Gloria**, dos encantadoras chicas de **Ediciones B** de **Zeta Barcelona** que nos trataron a cuerpo de rey. Algo realmente admirable, si tenemos en cuenta que debían bregar al mismo tiempo con los seres más extraños de la creación (como los que preguntaban por la versión adulta de las Aventuras de Roberto Alcazar y Pedrín). Ante nosotros desfilaron una interminable galería de personajes de todo tipo, de seres de ultratumba que, gracias a su afición al manga, daban rienda suelta a sus más ocultos instintos y se disfrazaban de lo que fuera: Son Goku, Vegeta, Ranma, Carlos Jesús. Al margen de nuestro impa-



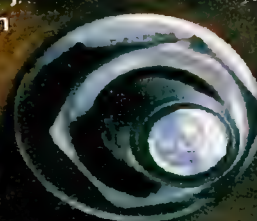
La feria supuso un sueño dorado (y la ruina económica) para los incontables coleccionistas y seguidores del manga que llenaban la antigua estación de Francia: libros de ilustraciones, muñecos, tangas y lencería de fantasía.

gable contacto con la plebe, la feria ofrecía mil posibilidades para los amantes de la animación japonesa, los mangas y los videojuegos. A unos precios increíblemente baratos (y más para los que veníamos de **Madrid**, donde para conseguir un libro de ilustraciones de Ranma 1/2 es necesario hipotecar la casa a plazo fijo durante doce años), se podían encontrar todo tipo de reproducciones a cualquier escala de los personajes de Dragon Ball. Son Goku fue el rey absoluto del merchandising. En cualquier stand podías encontrar muñecos, posters,

tebeos, videojuegos, murales, CD's de música, bragueros... la creación de **Akira Toriyama** se podía encontrar de las más diversas formas y precios. Pero como no sólo de Vegeta vive el hombre, la Feria también ofreció la posibilidad de adquirir cosas tan impresionantes como el libro de ilustraciones de **Kazushi Hagiwara** sobre Bastard!, el AKIRA CLUB de **Katsuhiro Otomo**, con cientos de imágenes de Kaneda, Tetsuo y cia, o incluso (ya dentro de los libros de ilustración nacional) lo último de **Toriyama**: un manual para aprender a dibujar mangas, donde el buen humor y la sabiduría del creador de Dr. Slump se hace patente en cada una de sus páginas. El ero-



Sergio Herrera (disfrazado de Mr. Satán) posando junto al Gigante Verde.







Los diversos stands de las tiendas de videojuegos se furraron a vender todo tipo de productos. Incluso The Scope pudo comprar nuevos títulos para su flamante Master System.

tismo, tanto en su variante animada como dibujada, fue junto a Son Goku el otro gran protagonista de la feria. Podríamos citar como ejemplo el stand de **Glénat**, situado justo en frente del de SUPER JUEGOS, en el que la gente se agolpaba sin cesar en la parte dedicada a los cómics para adultos. O el de **Manga Vídeo**, donde se agotaban sin parar las copias de Dragon Pink, un divertidísimo OVA de tintes medievales bastante subido de tono que no dudamos en recomendároslo.



A pesar de todo el gentío logramos obtener la primera foto reconocida de un Sasquatch en estado salvaje. Antes de que se escabullera, pudimos hablar con él y descubrir su parentesco con Tomás, nuestro dire de arte.



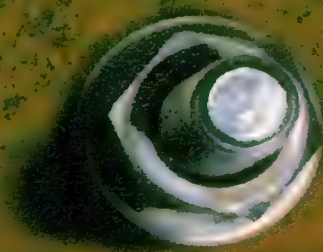
Pero no creáis, nosotros sólo lo adquirimos por motivos puramente profesionales (ejem, ejem). Los amantes de los videojuegos también tenían razones para estar contentos en la feria. El stand de **Manga Games**, a tope de curiosos viendo en acción el impresionante WAVE RACE 64 de **Nintendo 64**, tenía cosas tan curiosas como el SONIC 3 japonés a precio de ganga, amén de las últimas novedades en **Saturn** y **PlayStation**, con una atención especial a las conversiones de manga como MACH

GO! GO! GO! o las adaptaciones de (una vez más) DRAGON BALL Z para 32 bits. Los más puristas podían optar además a conseguir esas bandoras (tanto de videojuego como anime) tan difíciles de encontrar en situaciones normales. Desde los CD's más inéditos de Ranma 1/2 y Yu Yu Hakusho hasta los imprescindibles Dracula Battle Perfect Collection (versiones heavy de las melodías más conocidas de Castlevania). Y es que con dinero, buena voluntad, y más dinero, uno podía hacer realidad sus sueños en esta vieja estación de tren por la que pululaban las criaturas más extrañas de la tierra, y en la que pudimos conocer en persona a uno de los más fieles colaboradores de **JAPAN-MANIA**, **Pol Roca**. Con un aspecto





Un nuevo ejemplo de que no nos asusta posar con los seres menos afortunados de la creación. En el centro de la imagen (entre The Eva y The Scope) podréis ver a Sergio Herrera, colaborador en algunas publicaciones del medio y experto practicante de la proctología con periquitos. Esto le ha supuesto bastantes denuncias por parte de la asociación «Salvar el cero de los pajarillos», por lo que existió a la feria distruido de Mr. Satán. El problema es que acababan confundiendo a Tom Jones.



más cercano a la versión Super Deformed de Gillian Seed (el de SNATCHER) que a un ser humano, Pol se paseó gabardina en ristre por toda la feria intentando ligar con todo lo que se movía. Incluso dicen que le echó los tejos a la reproducción de cartón de Son Goku que adornaba el stand de Planeta-DeAgostini.

En fin, autógrafos, fotos, revolcones con lectoras... toda una gozada de fin de semana que nos hizo darnos cuenta de que **SUPER JUEGOS** tiene un peso específico en esas santas tierras que jamás pensamos.

**NEMESIS & THE SCOPE**

*Williams*  
**ARCADE'S GREATEST HITS**

**¡VIAJA AL PASADO!**

AHORA TU PLAYSTATION ES UNA MAQUINA DEL TIEMPO



Viaja con ella a los 80 y descubre seis obras maestras recopiladas en "William's Arcade Greatest Hits": Defender, Defender II, Sinistar, Robotron, Bubbles y Joust. Clásicos obligatorios, casi al precio de entonces.

Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes consultarla en el teléfono **902 102 102**.

**Todo el poder en tus manos.**



Williams® Arcade's Greatest Hits™ ©1996 Williams Entertainment Inc. All rights reserved. Defender® ©1980, 1995; Defender II® ©1981, 1995; Joust® ©1982, 1995; Robotron® ©1982, 1995; Sinistar® ©1982, 1995; Bubbles® ©1983, 1995 Williams Electronics Games, Inc. All rights reserved. Williams®, Defender®, Joust®, Robotron: 2084®, Sinistar® and Bubbles® are registered trademarks of Williams Electronics Games Inc. Used under license. Developed by Digital Eclipse Software, Inc. Emulation software ©1995, 1996 Digital Eclipse Software, Inc. Digital Eclipse™ is a trademark of Digital Eclipse Software, Inc. Licensed by Sony Computer Entertainment for use with the PlayStation game console. PlayStation and the PlayStation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. GT™ and the GT logo are trademarks of GT Interactive Software (Europe) Ltd. The Old Grammar School, 248 Marylebone Road, London NW1 6JT. <http://www.gtinteractive.com>



## GAME BOY<sup>®</sup> pocket

A la llamativa línea Special Edition que Nintendo lanzó hace ya algunos meses al mercado, se le unirá en la primera quincena de Noviembre la sorprendente Game Boy Pocket, la última y más revolucionaria evolución de la portátil de Nintendo.



La principal virtud de una consola portátil debe residir, precisamente, en la portabilidad de la misma. Que **Game Boy** siga manteniéndose entre las consolas favoritas de los usuarios, aún cuando los sistemas de 32 bits ya se han asentado entre nosotros, no es fruto de la casualidad. La posibilidad de llevar con nosotros las conversiones de los títulos es-

trella de las principales compañías u otros títulos carismáticos de la propia Nintendo, es un dulce que no amarga a nadie. Por eso, los amantes de la portátil de la compañía nipona estamos de enhorabuena (me incluyo entre ellos), ya que la llegada de **Game Boy Pocket** acentuará, aún más, la razón de ser de las consolas portátiles. Imaginad una **Game Boy** que ha visto reducido su tamaño en un 20% (elimi-



nando espacios ahora innecesarios), o cuyo peso ha descendido de los 300 gramos del original a los escasos 127 de la nueva versión. Imaginad también una pantalla LCD cuya vi-

### CARACTERISTICAS TECNICAS

#### ■ CPU

- Procesador Z80A (modificado) de 8 bits de Zilog a 4.194304 Mhz. (cuenta con determinados códigos de instrucción que no aparecían inicialmente en el Z80 original).

#### ■ MEMORIA

- RAM: 8KB (8192 bytes)
- Cartuchos ROM:
  - 256 Kbits (32 KBytes)
  - 512 Kbits (64 KBytes)
  - 1 Mbit (128 KBytes)
  - 2 Mbits (256 KBytes)
  - 4 Mbits (512 KBytes)
- VRAM:
  - 64 Kbits (8KBytes)

#### ■ VIDEO Y SONIDO

- Pantalla de cristal líquido (LCD) no retroiluminada de 160x144 pixels
- 4 colores (representados como 4 escalas de gris)
- SPRITES disponibles:
  - 40 de 8x8 pixels ó
  - 40 de 8x16 pixels
- 4 canales de sonido

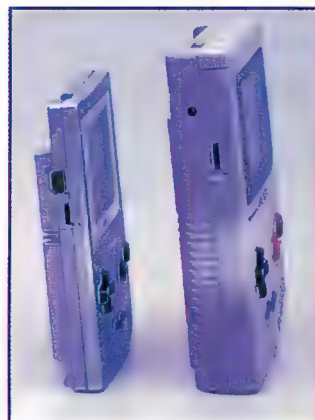
#### ■ BATERIAS

- Game Boy:
  - 4 baterías AA de 1.5 V.
- Game Boy Pocket:
  - 2 baterías LR 03 de 1.5 V.
- Voltaje:
  - Game Boy: 6V
  - Game Boy Pocket: 3V





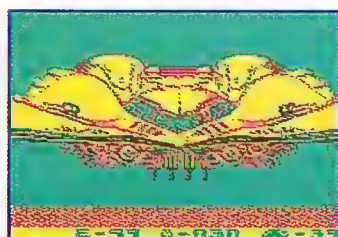
## OS PRESENTAMOS EL NUEVO «LOOK» DE LA PORTATIL DE NINTENDO



	GB POCKET	GAMEBOY
Altura	12,70 cm.	15,24 cm.
Ancho	7,62 cm.	8,89 cm.
Fondo	2,54 cm.	3,17 cm.
Peso	127,50 grs.	300,40 grs.



sibilidad es mucho mayor de lo acostumbrado. Pues bien, como podéis imaginar, todo esto, y mucho más, es lo que la nueva **Game Boy Pocket** nos ofrece. Y ya que hablamos de la pantalla LCD, os sorprenderá saber que el tono verdoso de ésta ha pasado a mejor vida, siendo sustituido por unos agradables tonos grises que nuestra vista sin duda agradecerá. Por supuesto, el paso del tiempo se ha notado, no sólo en el diseño de la pro-

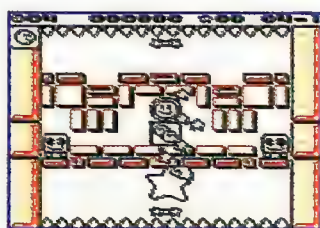


pia consola (que cuenta con superficies curvadas, muy de moda últimamente en todo tipo de diseños), sinó también en la calidad de la pantalla de cristal líquido, en la que echaremos en falta (por fortuna) el rastro que suelen dejar los *scrolls* y *sprites* en este tipo de dispositivos. Todo lo demás, como podéis imaginar, es exactamente igual a la **Game Boy** original, con lo que, como es obvio, mantiene la total compatibilidad con todos los cartu-

chos disponibles en este sistema. Tanta innovación siempre suele llevar consigo un considerable aumento de precio (la tecnología se paga), pero según nos ha asegurado la propia **Nintendo**, el precio de **Game Boy Pocket** oscilará entre las 9.500 y las 10.500 pesetas, lo que no deja de ser una cifra muy baja para una consola de estas características.

Hasta la primera quincena del mes de noviembre no aparecerá **Game Boy Pocket**, la nueva maravilla de **Nintendo**. Sin duda el mejor aperitivo ante la esperada llegada de **Nintendo 64**, cuyo lanzamiento se ha confirmado para el día 1 de Marzo del venidero año 97. Los próximos meses serán muy movidos.

J. C. MAYERICK



## TOP 7 NINTENDO

### ■ THE LEGEND OF ZELDA

1993 • Action RPG

La mejor aventura es, a la vez, el mejor juego para **Game Boy**. Imprescindible.

### ■ DONKEY K. LAND 2

1996 • Plataformas

### ■ KIRBY'S DREAM LAND

1995 • Plataformas

### ■ DONKEY K. LAND

1995 • Plataformas



### ■ SUPER MARIOLAND

1989 • Plataformas

### ■ KIRBY'S BLOCK-BALL

1995 • Arcade

### ■ METROID II

1991 • Plataformas

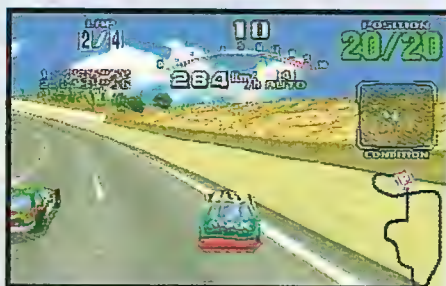




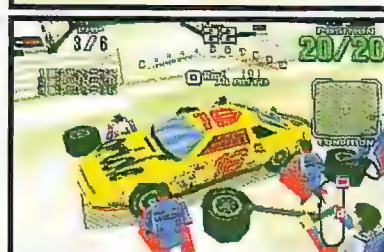
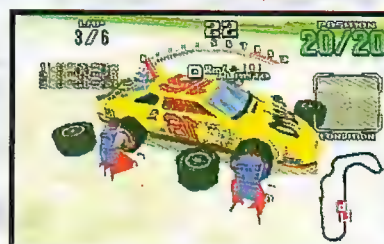
## DESERT CITY



El entorno gráfico del juego ha sido mejorado.



**N**o voy a caer en el error de realizar un nuevo ataque al DAYTONA USA que hace ya un año que desembarcó en nuestra piel de toro. Porque, a pesar de quedarse a gran distancia de la fabulosa recreativa del mismo nombre, contaba con un entorno de opciones y elementos jugables que nos hicieron recomendarlo como compra ineludible en el, por aquel entonces, limitado catálogo de juegos de *Sega Saturn*. Muchos pensaréis que este nuevo DAYTONA USA C. E. se puede considerar como una especie de *remix*, como se hiciera en su día con VIRTUA FIGHTER. Sin embargo, lo que



**B  
O  
X  
E  
S**

# DAYTONA C.E.



## DINOSAUR CANYON



El diseño de los nuevos coches es excepcional.



podéis encontrar en este juego es lo que su título nos dice. CIRCUIT EDITION, es decir, estamos ante un nuevo DAYTONA con las incorporaciones de 3 nuevos circuitos. Lógicamente, y como no podía ser de otra manera, el *engine 3D* y todo el apartado gráfico en general, han sido mejorados. Os recomiendo que antes de poner este juego en vuestra consola, os juguéis antes una partidita al primer DAYTONA, será ahí cuando percibiréis las diferencias entre ambos juegos, que son más de las que a simple vista pudiera parecer. Los nuevos circuitos están infinitamente mejor resueltos que los antiguos,



**T  
I  
M  
E  
A  
T  
T  
A  
C  
K**

Arcade	Three Seven Speedway	Normal
Time Attack	National Park Speedway	Grand Prix
	Dinosaur Canyon	Endurance
	Desert City	
	Sea-Side Street Galaxy	

FASTEST LAP		
YAN	Q	15:00
1	ARC	2'32"15
2	NHI	2'32"44
3	OVI	2'32"73
4	HSB	2'33"22
5	TAK	2'33"56
6	KAZ	2'33"57
7	ASA	2'34"18
8	YOS	2'34"21

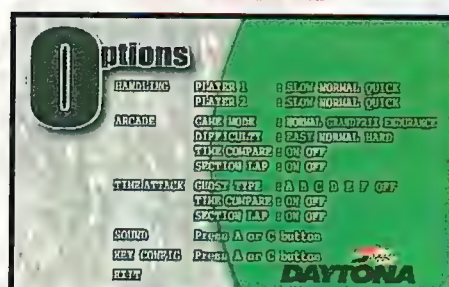
  

Records		
X-UP	Z-DOWN	DAYTONA



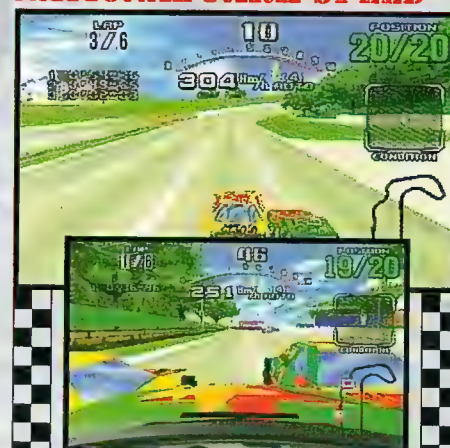


## OPTIONS

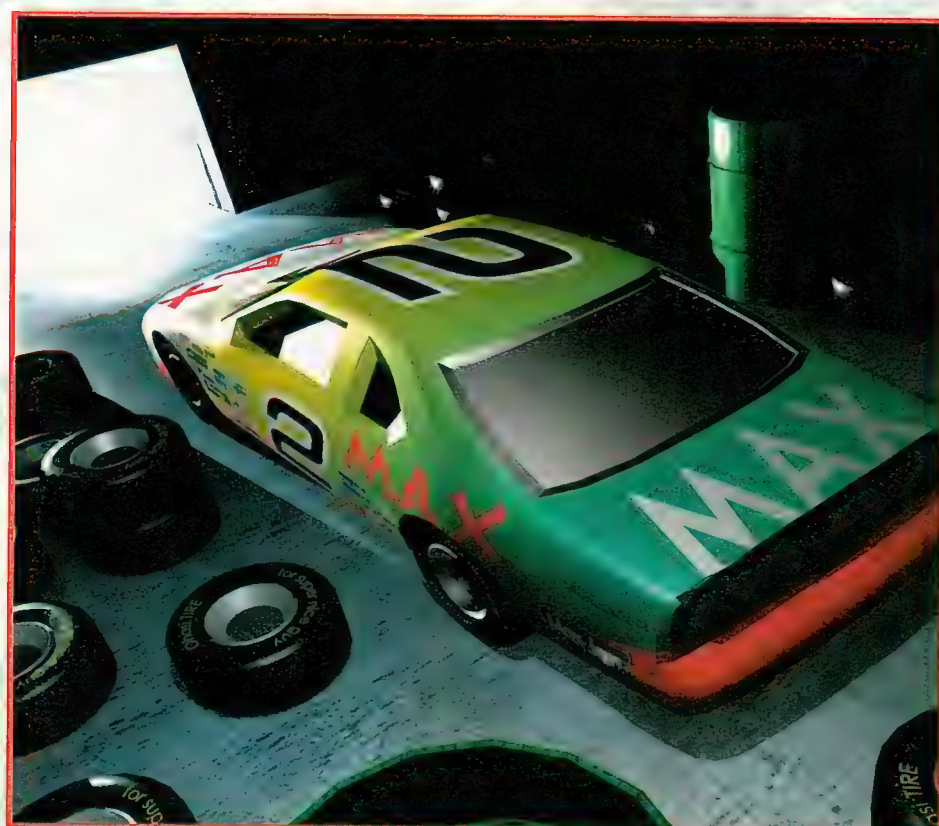


quizá porque los primeros casi se han volcado del primer DAYTONA o porque éstos se han concebido con nuevos métodos amparados por la experiencia de más de un año trabajando con este soporte. Personalmente, más que los nuevos circuitos, con lo que he disfrutado como un enano es con los nuevos coches, todos ellos con comportamientos diferentes que te obligan a «cambiar el chip» y reciclar las conductas de conducción según el vehículo elegido. Lo que tenemos es una *beta*, por lo que os sugiero que antes de crearos una opinión, os esperéis a que juzguemos la versión final, con todos los pros y los contras que descubra-

## NATIONAL PARK SPEED



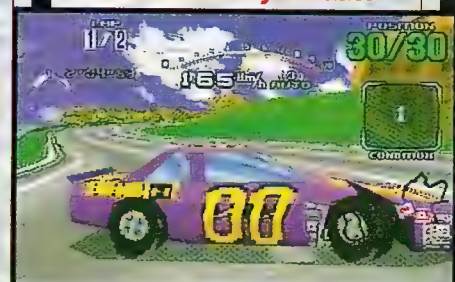
*La dificultad ha aumentado considerablemente.*



## SEASIDE STREET GALAXY



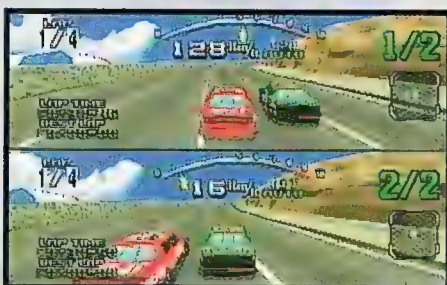
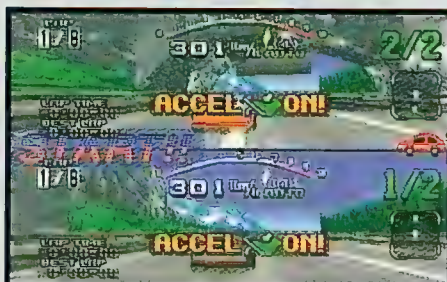
*El comportamiento de los coches es muy variado.*







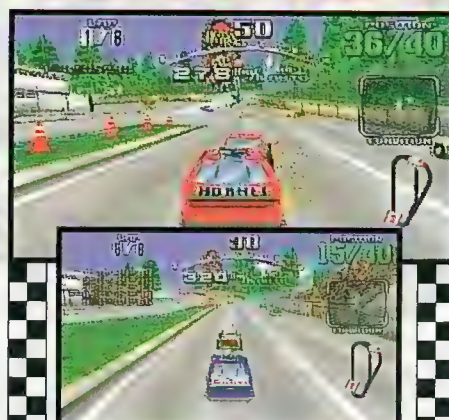
## DOS JUGADORES



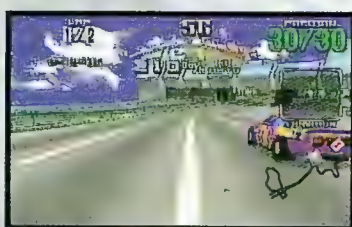
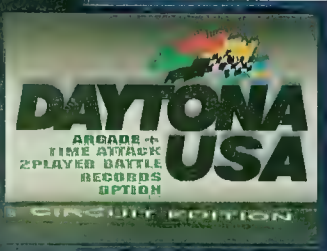
mos. Lo que sí que os puedo asegurar es que el juego promete. Promete porque, aunque no llegue a la calidad y suavidad de SEGA RALLY, los genios de AM2 han recuperado los elementos más sobresalientes en cuanto a opciones del primer DAYTONA y los han conjugado con los de SEGA RALLY, con lo que con total seguridad nos encontraremos con el juego más completo en este aspecto que jamás haya aparecido en cualquier soporte de entretenimiento. Además, nada más ver el diseño de los menús, el cuidado que se ha puesto en el «manejo a la carta» de las modalidades de juego, no tendréis ninguna duda en que los programadores han dedicado a este juego el tiempo que, presumiblemente, no pudieron disponer por la precipitada salida al mercado del primer DAYTONA USA. En resumen, una prometedora propuesta para estas navidades que los amantes de los juegos con interminables opciones de juego, sabrán apreciar como se merece.

THE SCOPE

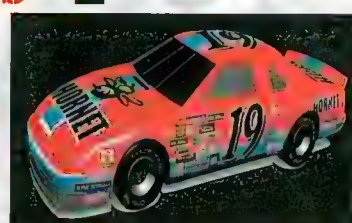
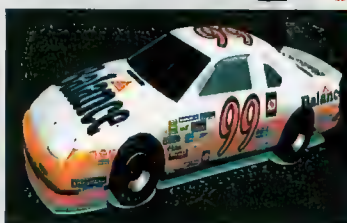
## THREE SEVEN SPEEDWAY



Los nuevos circuitos son más atractivos que los antiguos.



## COCHES COCHES COCHES



**CADA COCHE HA SIDO DISEÑADO CON UN GRAN DETALLE, Y ADEMÁS TODOS SE DIFERENCIAN POR SU COMPORTAMIENTO DINÁMICO, QUE NOS OBLIGARÁ A MODIFICAR NUESTRAS TRAZADAS Y LOS RIESGOS QUE NOS TOMEMOS A LA HORA DE NEGOCIAR CADA CURVA. 8 VEHÍCULOS CON CARACTERÍSTICAS PARTICULARES Y SORPRENDENTES.**



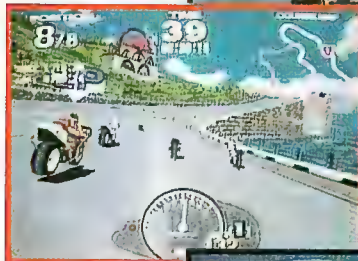




«KEMANDO RUEDA»



MANX TT es uno de los juegos más esperados del momento. Aquí te presentamos las primeras



pantallas de la versión Saturn que esperamos que esté finalizada y dispuesta para

la venta para las primeras semanas del año que viene. Una maravilla visual que



todos los amantes del «afile de estriberas» degustarán con fruición.

SEGA  
SATURN™  
PELIGROSAMENTE  
REAL



TRAMPAS MORTALES.  
BESTIAS ASESINAS.  
LUGARES MALDITOS...  
AHORA LOS JUEGOS  
CON MUÑECAS SON ASI.

TOMB  
RAIDER

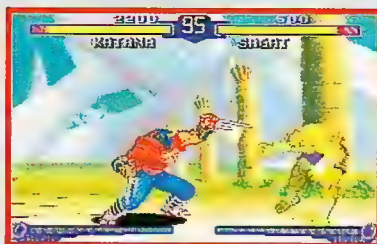
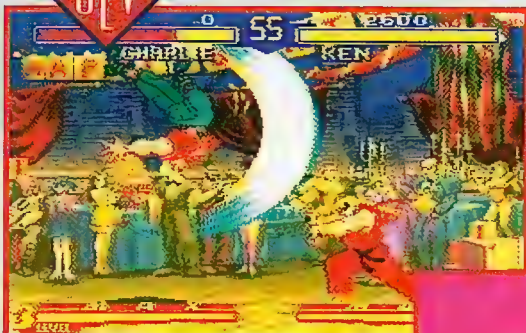
CORE

www.sega-europe.com

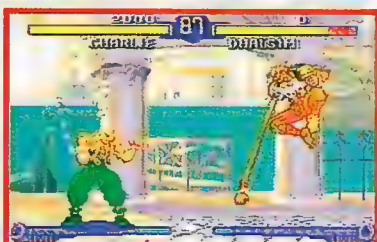
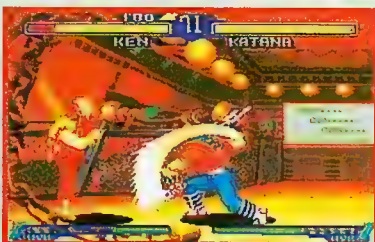
SEGA the  
GAME is NEVER  
Over.



**SUPER  
NUEVO**



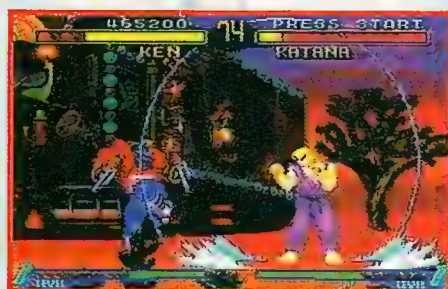
La chulería de Ken no conoce límites. Esta simpática pose así nos lo demuestra.



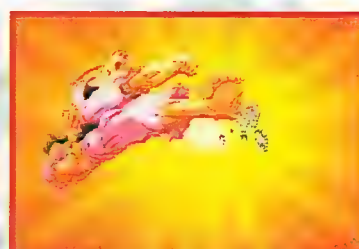
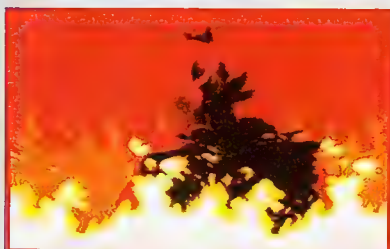
# STREET FIGHTER ALPHA 2



## CUSTOM COMBOS



La auténtica novedad de esta entrega con respecto al primer ALPHA. Con dos patadas y un puño (o viceversa) podrás iniciar la más demoledora serie de golpes que puedes imaginar.

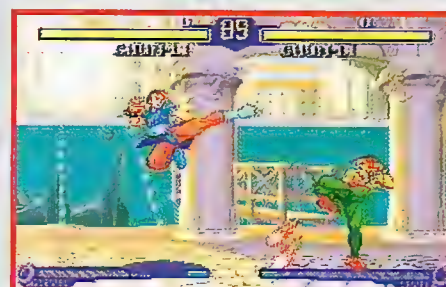
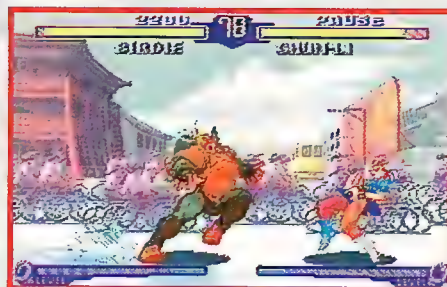


Cuando todo parecía indicar que el destino de *Super Nintendo* estaba ya sellado, la noticia de que **Capcom** estaba versionando **STREET FIGHTER ALPHA 2** cayó como un bombazo, sobre todo entre los usuarios de los 16 bits de **Nintendo**, que estas Navidades podrán codearse con los propietarios de **Saturn** y **PlayStation** a la hora de disfrutar con el último episodio de la saga de lucha por excelencia. Aunque en un principio, y como ya adelantamos en pasados números de **JAPANMANIA**, el juego iba a descansar en una placa de 48 megas, **Capcom** y **Nintendo** se han decidido por un cartucho de 32. A pesar de esta considerable reducción de memoria, **Capcom** ha logrado incluir en esta versión de *Super Nintendo*, y contra todo pronóstico, todos los luchadores y escenarios de la recreativa original, sacrificando tan solo unos cuantos frames de animación, y algunas de las opciones que podemos encontrar en las entregas para 32 bits, como el modo *Training* o el *Survival* de *Saturn*. A pesar de que la copia que nos ha suministrado la gente de **Nintendo** para esta exhaustiva preview se puede considerar todavía una *beta*, se aprecian en el

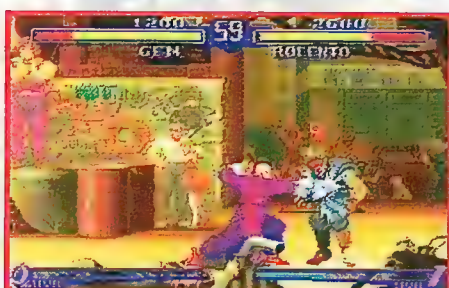




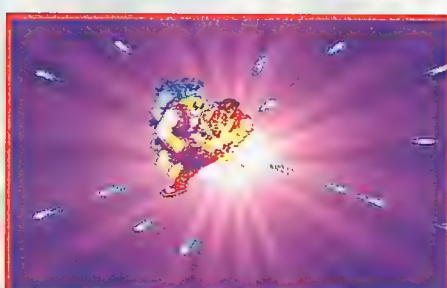
## LAS DOS CARAS DE CHUNLI



*Aunque nos ha sido imposible encontrar por ahora en la beta a Shin Gouki y Evil Ryu, sí hemos hallado el truco para escoger la versión **SUPER STREET FIGHTER TURBO** de Chun-Li, en la que cambia de traje y movimientos.*



*En la imagen, Gen practica en el cuerpo de Rolento su famoso golpe de «La Mano Temblorosa».*

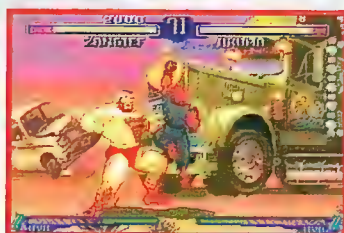


*Ejecuta un Custom Combo hasta sus últimas consecuencias y asistirás a un explosivo final de combate.*

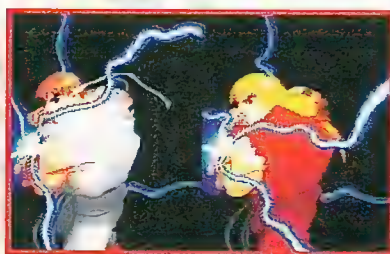
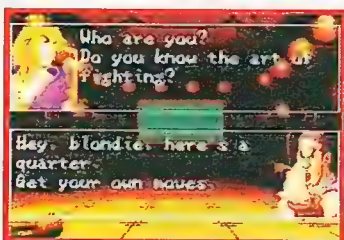


*En primicia, aquí tenéis la imagen del Alpha Counter secreto de Zangief, el «Cógelo y Píntalo de Verde».*

juego otros indicios de los esfuerzos de **Capcom** por ahorrar memoria, como comprimir la música de la misma manera que lo hicieran con **SUPER STREET FIGHTER II**. Esto se traduce en una mínima espera al principio de cada combate. Y es que todo esfuerzo es poco para ofrecer a los usuarios de **SNES** el más completo y jugable de los **STREET FIGHTER** de cuantos han aparecido en la consola de **Nintendo**. Todo lo que ha hecho grande a esta recreativa permanece intacto en esta magnífica versión de 16 bits. **Super Combos**, **Custom Combos**, **Alpha Counters** y todo el completo arsenal de movimientos de **Ryu**, **Ken** y compañía están presentes a lo largo del juego junto a una ju-



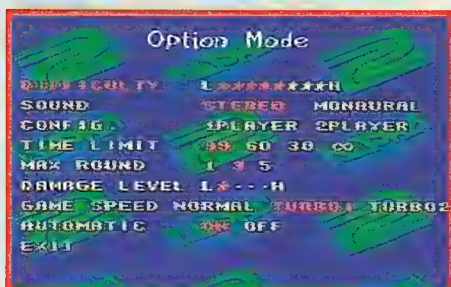
***Akuma** arreglándole el mentón a **Zangief** con un potente pellizco flamígero.*



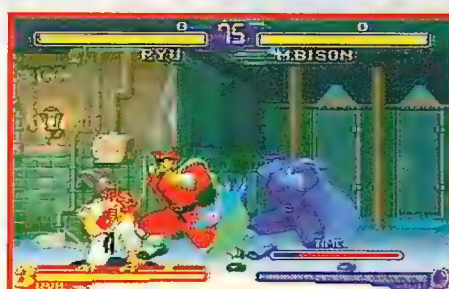
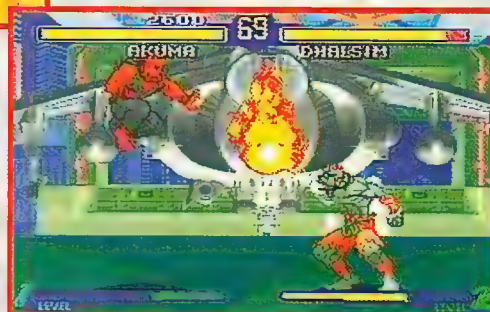
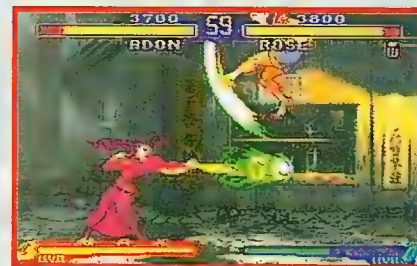
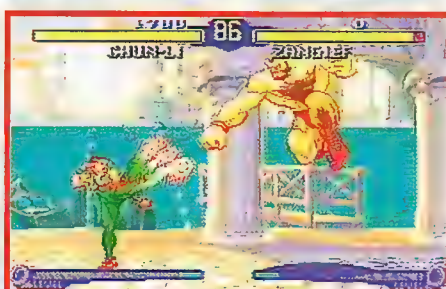
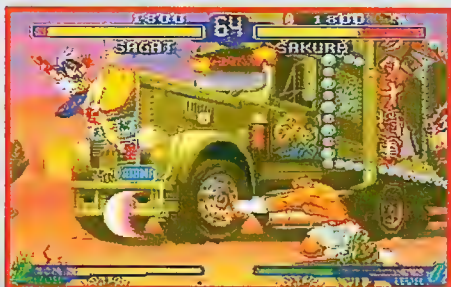




## OPCIONES



**Aunque se echa en falta el modo Training, todas las demás opciones han sido trasladadas desde 32 bits.**



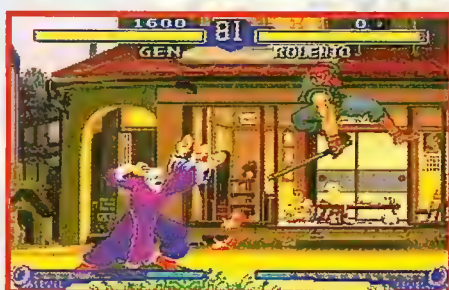
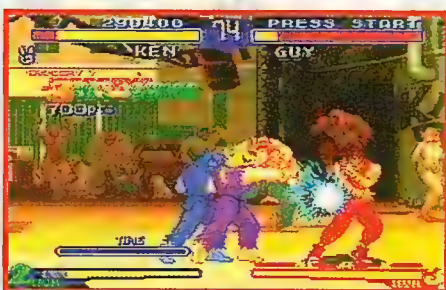
gabilidad digna de las mejores producciones Made By Capcom. Y es que desde el más «pringao» y novato de los jugadores hasta el chulín

de los salones recreativos no podrán resistirse a este pedazo de juego con mayúsculas que nos viene a demostrar de nuevo que no hay malas máquinas, sino mentecatos produciendo malos juegos para 16 bits. Con un poco de suerte, el mes que viene tendremos ya entre nosotros la versión final de ALPHA 2 y podremos contaros todos los secretos que encierra este preciado cartucho que nos hará recordar nuestros ya viejos tiempos junto al primer STREET FIGHTER II.

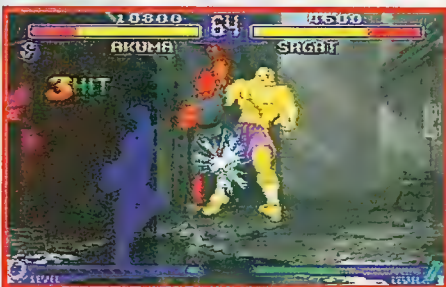
NEMESIS & DOC



**En la imagen de la derecha podréis corroborar que hay 18 personajes para elegir (más los ocultos).**



**La travesía es larga, amigos, pero como decía el apóstol: «con pan, ajo y vino se hace mejor el camino».**



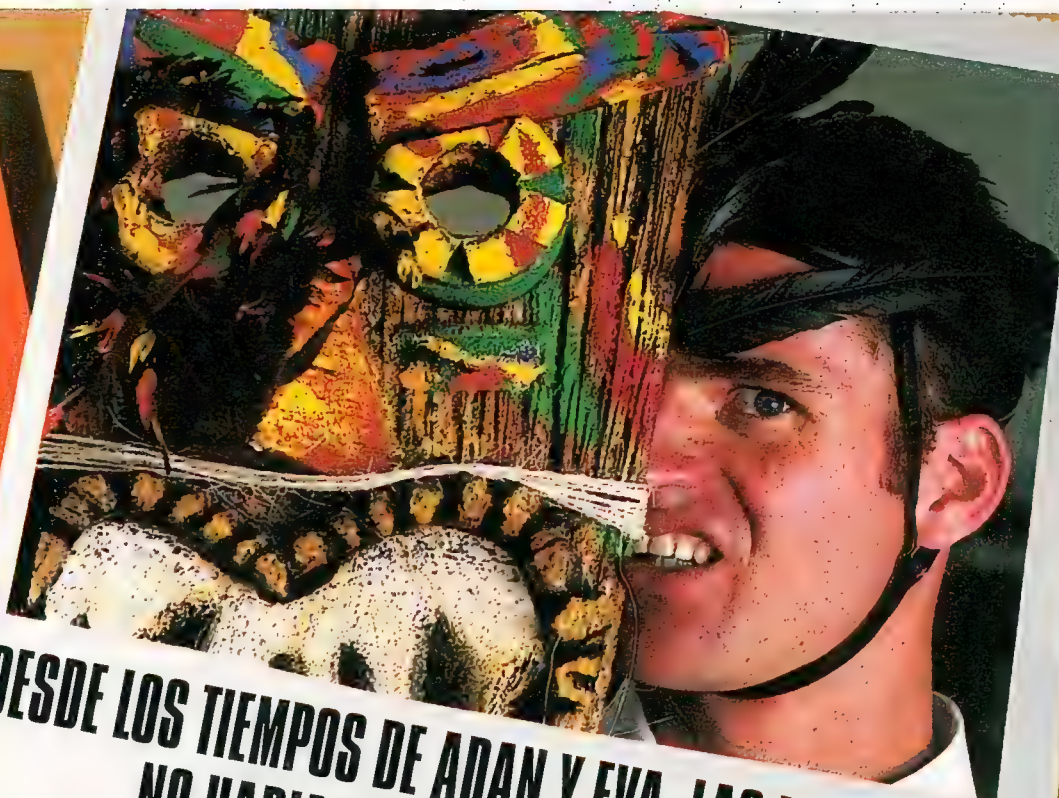
**Los gemelos Akuma (uno de ellos pintado de azul) le dan lo suyo al gigantesco Sagat y su cicatriz.**



**Curiosamente Sodom ha visto sustituido su nombre en la versión americana por el de Katana.**

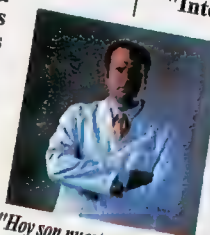


COMO CULTIVAR  
UNAS MANZANAS  
PERFECTAS.



## DESDE LOS TIEMPOS DE ADAN Y EVA, LAS MANZANAS NO HABIAN SIDO TAN PELIGROSAS.

Nueva York. Una ola de destrucción asola el mercado de verduras y fruta norteamericano. Una multitud cubierta con máscaras africanas irrumpe en los puestos, salta sobre las cajas hasta destrozarlas y cuando encuentra manzanas las golpea sin parar. Este fenómeno se conoce como *Crash bandicootmania* y se sospecha que proviene de un videojuego de nombre similar. "Hoy roban nuestras manzanas, mañana pueden ser nuestras patatas" -dice el dueño de un puesto de fruta-



"Hoy son nuestras manzanas, pero mañana pueden ser nuestras patatas"

"Intenté coger mis manzanas pero fue en vano. Juro que si vuelven, me las comeré todas antes de permitir que las cojan de nuevo". ¡Todos quieren tus manzanas! Los fans de *"Crash Bandicoot"* han aparecido también en España. La asociación de distribuidores pide protección oficial para sus manzanas. Apparently moro no es el final de esta locura. Se desconoce todavía cuáles serán los efectos de ésta sobre el futuro de la manzana española.

La mejor receta,  
para la tarta de  
manzana.



SONY

Cualquier duda que tengas sobre Playstation, puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.  
**TODO EL PODER EN TUS MANOS**





**NOUEVO**



**COCHES**



**C**omo dijo el insigne Paco Clavel, uno de los pocos sabios que en el mundo han sido: «renovarse o morir». Echando mano de esa sabiduría milenaria y de todo su buen saber hacer, Psygnosis ha estado preparando durante un año la segunda entrega de DESTRUCTION DERBY, uno de los juegos que más crédito y éxito de ventas ha aportado a dicha compañía británica. El resultado de sus trabajos puede provocar, y no es exageración, alguna pequeña dislocación de mandíbula entre los poseedores de PlayStation. DESTRUCTION DERBY 2 es un

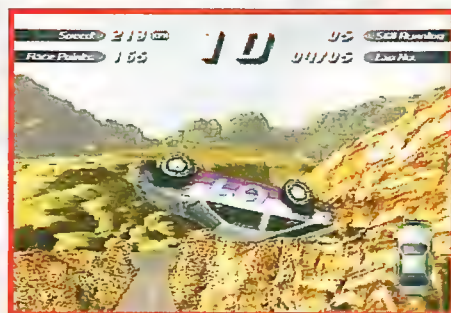
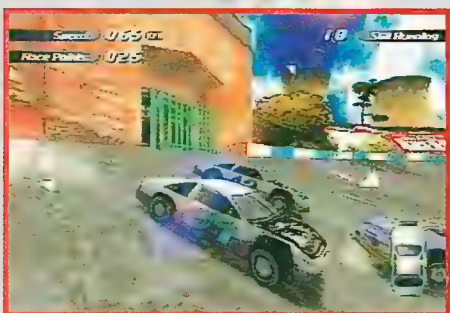
**I N T R O**



# DESTRUCTION DERBY 2



**B O W L S**



**EN ESTA OCASION, LOS TEMIBLES «BOWLS» (O ESCENARIOS CIRCULARES) SON NADA MENOS QUE CUATRO. LA PRINCIPAL NOVEDAD QUE ENCONTRAREIS EN ELLOS ES LA PRESENCIA DE DESNIVEL EN FORMA DE SOCAVONES O MONTICULOS EN EL MISMO CENTRO DEL COSO.**



verdadero espectáculo, una salvajada al volante en la que ya nadie podrá hablar de circuitos estrechos, de sensaciones claustrofóbicas, y mucho menos de una escasa sensación de velocidad. Vuelos casi estratosféricos, aparatosos vuelcos, motores envueltos en llamas, coches que pierden ruedas y otras sorpresas del mismo pelaje, son sólo algunas de las nuevas formas de vivir y sentir DESTRUCTION DERBY 2. Pero para haceros una idea más exacta deberéis añadir los nuevos circuitos (siete recorridos y cuatro bowls o escenarios circulares), con desniveles, pendientes, curvas peraltadas, rampas



# A ti también te cambiará la cara.



## SONIC 3D



La transformación se ha realizado. Y Sonic vuelve tres veces más rápido, más agresivo, más inteligente.

Ya nada será igual y los mundos que conocías te parecerán pura prehistoria. Con SONIC 3D FLICKY'S ISLAND te moverás por enormes escenarios tridimensionales y por primera vez en la historia, los personajes son renderizados en tres dimensiones. Te cambiará la cara cuando descubras los nuevos elementos: cañones impulsores, potentes ventiladores, flippers, rebotadores... Ha merecido la pena esperar. Llega SONIC 3D FLICKY'S ISLAND para llevarte a una dimensión, de la que tú también saldrás transformado.



Y gana un CD SONIC MIX 3  
con los éxitos dance del momento

**SEGA** the  
GAME is NEVER  
Over.

[www.sega-europe.com](http://www.sega-europe.com)

# MEGA DRIVE



# SALON DE

## VIÑETAS DE UN DÍA EN BARCELONA



**SUPER JUEGOS,** habitual siempre en cualquier cita interesante que tenga que ver con los videojuegos, mando a dos de sus inep... digo valerosos miembros a cubrir la feria de Barcelona.

**E**ste viaje, amén de para conocer mejor ese paraíso para los amantes de la animación y los tebeos japoneses llamado **Barcelona**, ha sido esencial para descubrir una de las facetas más ocultas de la personalidad de **The Scope**: es un completo incompetente a la hora de manejar una cámara de fotos. Durante dos días estuvimos sacando instantáneas sin que el carrito capturará lo más mínimo, lo que explica el hecho de que en lugar de tener 36 estupendas fotos para mostrar en este reportaje, hayamos tenidos que pedirselas a dos aborígenes del lugar, **Antonio Hortal** y **The Eva** (sí, la misma que nos deleitó con sus asombrosos dibujos en la extinta MEGA SEGA). Pero vayamos paso a paso. Sábado, 12 de la mañana... **Nemesis** y **The Scope** se reunían en el Hotel Calderón de la Ciudad Condal con **Jordi Camp**, colaborador gratuito y admirador de la revista que se había ofrecido a ser nuestro guía a cambio de unos sobros de sopa de pollo y la promesa de no con-



La gente de Manga Games revolucionó la feria al vender la *Nintendo 64* americana a un precio increíble, lo que dio a lugar a las inevitables escenas de histerismo.

tar lo suyo con aquella contorsionista sudanesa. Era la hora H y el día D, y los tres se encontraron en el vestíbulo. Después de dejar los equipajes en una segunda habitación, ya que la primera sólo tenía una cama de matrimonio (por gentileza de María, nuestra secretaria), los tres partimos hacia el destino del viaje, **El Salon del Manga**. Según **Jordi**, quedaba cerquita, así que decidimos ir andando. Frases como «ahora a la izquierda», «por aquí llegamos antes» y «detrás de esa manzana está» fueron proferidas por Don Jordi durante interminables minutos.



Una instantánea para la historia. De izquierda a derecha: Antonio Hortal, Olga Medina, The Scope, The Eva, Nemesis, un simpático viandante del que desconocemos el nombre, y Jordi Camp (famosa estrella del cine porno yugoslavo -protagonista de la inolvidable «Esclavo de tu clavo».

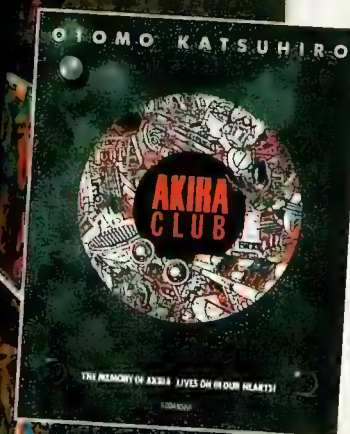


# EL MANGA y el videojuego



Sólo cuando un chico nos dijo algo así como «allez enfants de la patrie» fue cuando decidimos meter a Jordi en el maletero y coger un taxi. Y llegamos al fin. En el stand de **SUPER JUEGOS** nos

llevamos la grata sorpresa de compartir trabajo con Eva y Gloria, dos encantadoras chicas de Ediciones B de Zeta Barcelona que nos trataron a cuerpo de rey. Algo realmente admirable, si tenemos en cuenta que debían bregar al mismo tiempo con los seres más extraños de la creación (como los que preguntaban por la versión adulta de las Aventuras de Roberto Alcazar y Pedrín). Ante nosotros desfilaron una interminable galería de personajes de todo tipo, de seres de ultratumba que, gracias a su afición al manga, daban rienda suelta a sus más ocultos instintos y se disfrazaban de lo que fuera: Son Goku, Vegeta, Ranma, Carlos Jesús. Al margen de nuestro impa-



## MANGOTAKUS



La feria supuso un sueño dorado (y la ruina económica) para los incontables coleccionistas y seguidores del manga que llenaban la antigua estación de Francia: libros de ilustraciones, muñecos, tangas y lencería de fantasía.

gable contacto con la plebe, la feria ofrecía mil posibilidades para los amantes de la animación japonesa, los mangas y los videojuegos. A unos precios increíblemente baratos (y más para los que veníamos de Madrid, donde para conseguir un libro de ilustraciones de Ranma 1/2 es necesario hipotecar la casa a plazo fijo durante doce años), se podían encontrar todo tipo de reproducciones a cualquier escala de los personajes de Dragon Ball. Son Goku fue el rey absoluto del merchandising. En cualquier stand podías encontrar muñecos, posters,

tebeos, videojuegos, murales, CD's de música, bragueros... la creación de Akira Toriyama se podía encontrar de las más diversas formas y precios. Pero como no sólo de Vegeta vive el hombre, la Feria también ofreció la posibilidad de adquirir cosas tan impresionantes como el libro de ilustraciones de Kazushi Hagiwara sobre Bastard!, el AKIRA CLUB de Katsuhiro Otomo, con cientos de imágenes de Kaneda, Tetsuo y cia, o incluso (ya dentro de los libros de ilustración nacional) lo último de Toriyama: un ma-

nual para aprender a dibujar mangas, donde el buen humor y la sabiduría del creador de Dr. Slump se hace patente en cada una de sus páginas. El ero-



Sergio Herrera (disfrazado de Mr. Satán) posando junto al Gigante Verde.





Los diversos stands de las tiendas de videojuegos se farraron a vender todo tipo de productos. Incluso The Scope pudo comprar nuevos títulos para su flamante Master System.

tismo, tanto en su variante animada como dibujada, fue junto a Son Goku el otro gran protagonista de la feria. Podríamos citar como ejemplo el stand de **Glénat**, situado justo en frente del de SUPER JUEGOS, en el que la gente se agolpaba sin cesar en la parte dedicada a los cómics para adultos. O el de **Manga Video**, donde se agotaban sin parar las copias de Dragon Pink, un divertidísimo OVA de tintes medievales bastante subido de tono que no dudamos en recomendároslo.



A pesar de todo el gentío logramos obtener la primera foto reconocida de un Sasquatch en estado salvaje. Antes de que se escabullera, pudimos hablar con él y descubrir su parentesco con Tomás, nuestro dire de arte.



Pero no creáis, nosotros sólo lo adquirimos por motivos puramente profesionales (ejem, ejem). Los amantes de los videojuegos también tenían razones para estar contentos en la feria. El stand de **Manga Games**, a tope de curiosos viendo en acción el impresionante WAVE RACE 64 de **Nintendo 64**, tenía cosas tan curiosas como el SONIC 3 japonés a precio de ganga, amén de las últimas novedades en **Saturn** y **PlayStation**, con una atención especial a las conversiones de manga como MACH

GO! GO! GO! o las adaptaciones de (una vez más) DRAGON BALL Z para 32 bits. Los más puristas podían optar además a conseguir esas bandas sonoras (tanto de videojuego como anime) tan difíciles de encontrar en situaciones normales. Desde los CD's más inéditos de Ranma 1/2 y Yu Yu Hakusho hasta los imprescindibles Dracula Battle Perfect Collection (versiones *heavy* de las melodías más conocidas de Castlevania). Y es que con dinero, buena voluntad, y más dinero, uno podía hacer realidad sus sueños en esta vieja estación de tren por la que pululaban las criaturas más extrañas de la tierra, y en la que pudimos conocer en persona a uno de los más fieles colaboradores de **JAPAN-MANIA**, **Pol Roca**. Con un aspecto





## AEROPUERTO



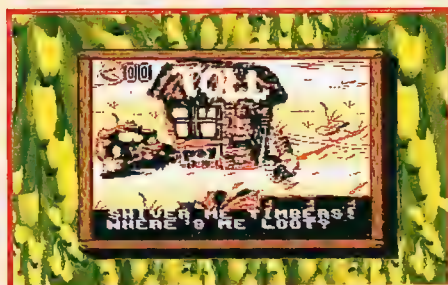
*Pagando el dinero que Kunky nos pide en el aeropuerto, podremos movernos por los distintos mapeados del juego que hayamos superado con anterioridad.*

## ESCUELA



*La escuela es, con toda seguridad, una de las partes más importantes del juego. Pagando el precio justo, podremos grabar la partida en la pila del juego.*

## KLUBBA'S KIOSK



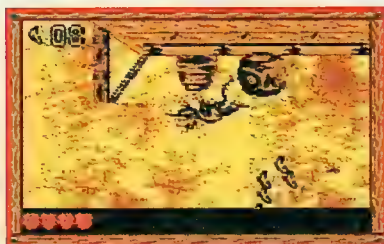
*El Kiosko de Klubba no es más que la entrada a un mundo secreto al que sólo accederemos al acabar el juego.*

**A**unque los lanzamientos para *Game Boy* siguen siendo muchos y muy buenos, un juego como **DONKEY KONG LAND 2** siempre estará obligado a encaramarse al primer puesto de todo *top* que se precie de serlo. Eso sí, todo hay que decirlo, **Rare** puso el listón demasiado alto con la primera adaptación del ya clásico juego de la compañía británica. El caso es que, aunque parezca increíble, es muy posible que esta segunda parte supere con mucho al anterior DKL, en una nueva demostración del «más difícil todavía» al que ya nos tiene tan acostumbrados, desde tiempos remotos, la compañía de los hermanos **Stamper**.

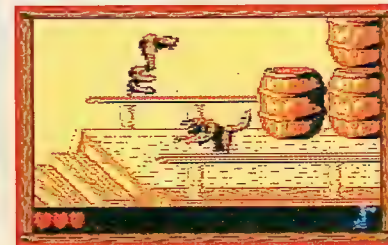
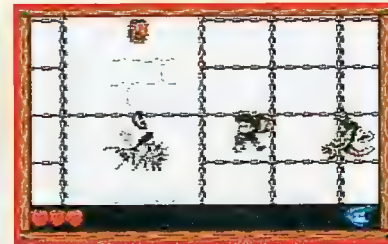
En fin, os evitaremos el sufrimiento de la espera (hasta finales de este mes de Noviembre no aparecerá) y os contaremos muy por encima lo que, a modo de privilegio, hemos podido jugar de esta maravilla portátil. Os diremos, por ejemplo, que las animaciones de cada uno de los seres que aparecen en el juego (incluyendo a los personajes protagonistas) son de lo mejorcito que encontraréis en *Game Boy*, gracias sobre todo a los cada vez más impresionantes sistemas de compresión

# DONKEY KONG LAND 2

## MAPA DKL2



*Seis niveles más un mundo secreto componen el mapeado de este DONKEY KONG LAND 2.*





SEGA the  
GAME is NEVER  
Over.

# SEGA WORLDWIDE SOCCER '97

SEGA  
SATURN  
PELIGROSAMENTE  
REAL

## HASTA AHORA LOS JUEGOS DE FUTBOL EXIGIAN TU ATENCION.



EL SIMULADOR DE FUTBOL MAS  
REAL Y COMPLETO  
JAMAS DESARROLLADO PARA UNA VIDEOCONSOLA



48 SELECCIONES DE TODO EL MUNDO CON SUS UNIFORMES  
OFICIALES  
TU EQUIPO CON LOS NOMBRES DE TUS JUGADORES FAVORITOS



POSIBILIDAD DE CONFIGURAR

HASTA 4 JUGADORES SIMULTANEOS  
PUEDEN JUGAR EL MISMO PARTIDO



NO HAY JUGADAS PREDETERMINADAS  
EL PARTIDO LO JUEGAS TU

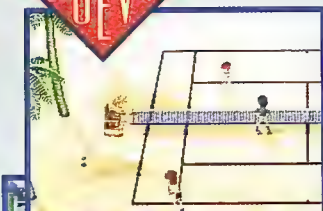


## AHORA, POR FIN HAY UNO QUE EXIGE TU SUDOR.

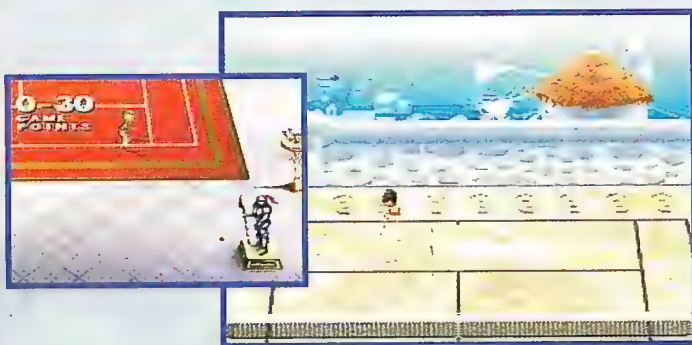
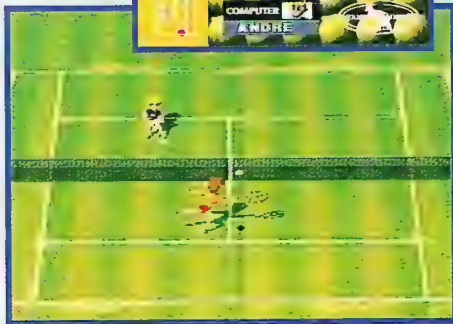
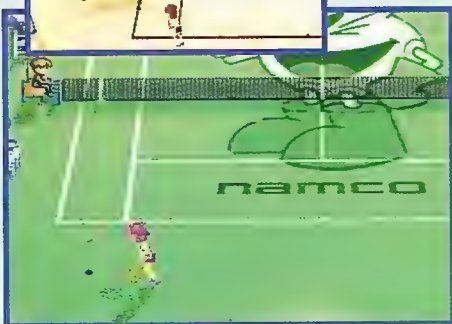
Tensa los músculos. Revisa el cordón de las botas. Eres titular y debutas en el mejor estadio de primera división. Es de noche y llueve. El campo tiene charcos y los focos del estadio proyectan tu sombra cuádruple sobre el terreno de juego. Suena el silbato. Santíguate. Hoy es tu día.



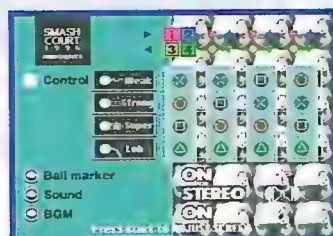
**SUPER  
NUEVO**



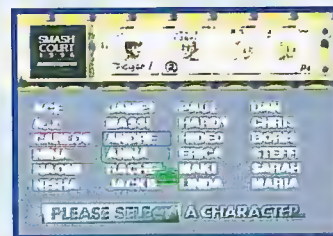
La originalidad de los escenarios es el punto más destacado de todo el juego.



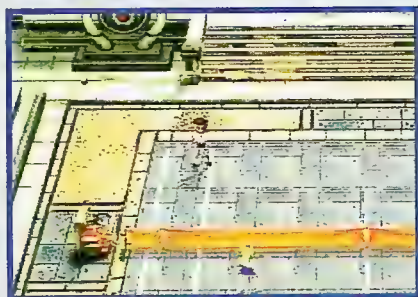
## CONTROL



## JUGADORES



# SMASH COURT

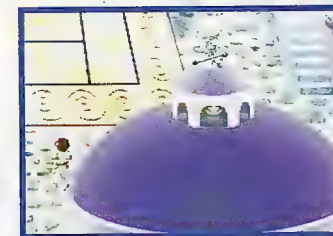
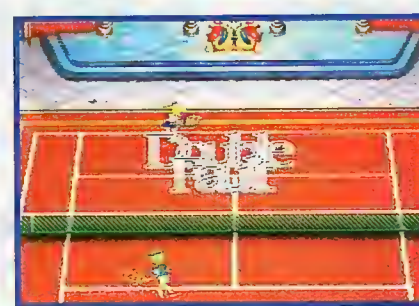


Con SMASH TENNIS, para *Super Nintendo*, Namco consiguió hacer sombra al mítico SUPER TENNIS. Ahora, la segunda parte, con el título de **SMASH COURT**, da el salto hasta

*PlayStation* con la esperanza de lograr el mismo éxito que su antecesor. Para ello se recupera la fórmula original consistente en utilizar una variada gama de escenarios para disputar partidos de tenis. Así, es posible participar en un encuentro dentro de un castillo, o sudar en una paradisíaca playa al borde del mar. Los escenarios son interactivos, utilizando una gran variedad de elementos de los que se desprenden grandes dosis de

sentido del humor. También se conserva el sencillo diseño de los jugadores, aunque en esta ocasión han sido utilizados gráficos renderizados. La gran variedad de melodías, perfectamente adaptada a cada una de las canchas, pone la guinda en una versión que, recogiendo los principales elementos del cartucho original, adapta el aspecto gráfico a las mayores posibilidades de la nueva generación de soportes. Además, este juego no llega sólo, ya que se espera para fechas muy próximas la aparición de varios simuladores del deporte de la raqueta del calibre de PETE SAMPRAS EXTREME TENNIS o DAVIS CUP.

CHIP & CE





# El arte del punto de Cruz.

## NUEVOS METODOS DE ENTRENAMIENTO CONDUCE A LA MISERIA DEL KUNG FU.

**Hong Kong Lee Hong, el mundialmente famoso maestro de la escuela de Wu Xuan, en graves problemas financieros.**

Desde que sus alumnos aprenden las técnicas de lucha de "Tekken 2", Hong tiene serios problemas en los entrenamientos. Porque ni el mejor kimono de Kung Fu aguanta su malos tratos durante mucho tiempo. Los alumnos están muy cerca de provocar la ruina de su maestro - con una media de 20 kimonos destruidos por semana. Preguntado por las razones de su desahogada forma de vestir y los abundantes zurdos en sus ropas, Lee Hong dijo: "No tengo nada que hacer



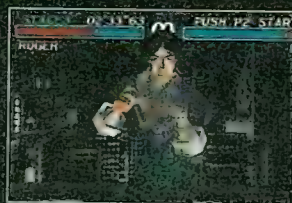
¿Quién regala a este hombre un nuevo traje de Kung-Fu?

pre me derrotan en el tatami. Son invencibles. Si las cosas no cambian, tendré que buscarme un trabajo más tranquilo". Debido a la carencia de cinturones negros en Hong Kong, Lee Hong ha decidido abrir una nueva escuela: de costura. Nos explica: "Voy a fabricar cinturones, cada vez hay más demanda". Desde estas páginas, le deseamos mucha suerte. Sin duda le irá bien, puesto que ha reunido experiencia suficiente remendando sus propios kimonos de Kung Fu.

Maestro de Kung-Fu, Lee Hong. "Ya no puedo con ellos".

PLAYSTATION ES UNA MARCA REGISTRADA DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

Cualquier duda que tengas sobre Playstation, puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.  
**TODO EL PODER EN TUS MANOS**





## LIBERTY CITY



## MOTORPLEX



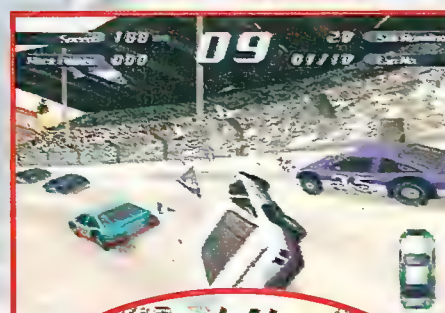
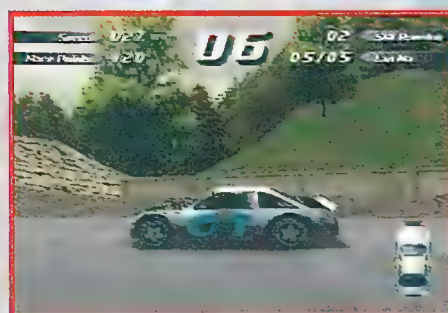
**DD2 es mucho más rápido, emocionante y salvaje que la primera entrega.**



ma mecánica y los mismos modos de juego aunque con nuevos sistemas de puntuación y con una opción, en algunos de sus circuitos, para reparar el vehículo durante la carrera. Con estos elementos y toda la velocidad que podáis imaginar, este juego, que de momento está en proceso de programación, cubre todas las expectativas de los enamorados al género. En próximos número de **SUPER JUEGOS** tendréis un completa review de este sensacional lanzamiento de Psygnosis que se convertirá en una de las estrellas de la próxima Navidad.

DE LUCAR

## PINE HILLS

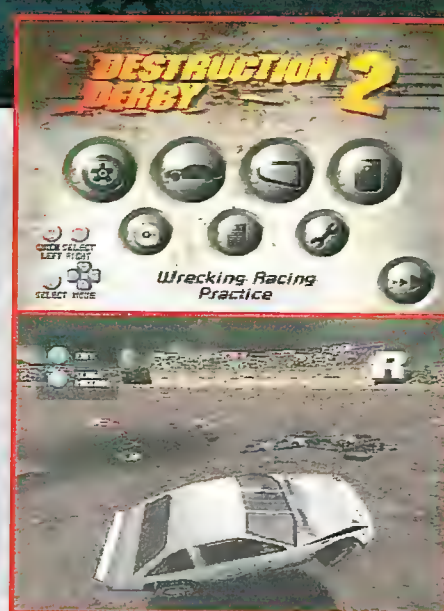


## SCA



**Las malas lenguas del mundo del videojuego aseguran que DD2 está basado en la forma de pilotar de nuestra responsable de publicidad. No es cierto, falta la tapicería de topes.**

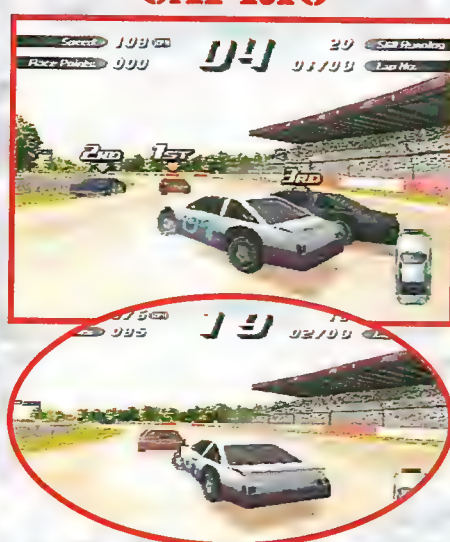




## BLACK SAIL



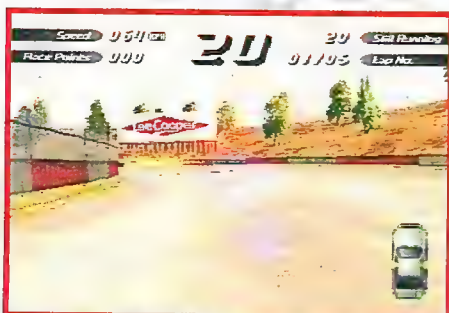
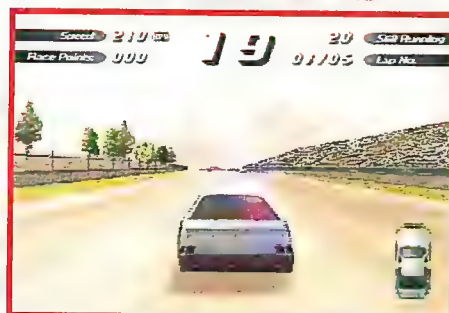
## CAPRIO



## CHALK CANYON

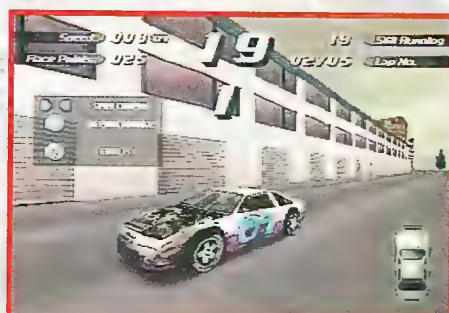


## VISTAS



que te harán girar por los aires realizando las piruetas más increíbles, tramos con más baches y un ancho de calzada mucho mayor que en la anterior entrega. En cuanto a los vehículos, el aumento de polígonos (254 frente a los 112 de la primera parte), el suavizado y redondeado de las formas, la pérdida de piezas y la incorporación de suspensión independiente a las cuatro ruedas, han dotado a los coches de un aspecto mucho más actual y, sobre todo, realista. En lo que se refiere al apartado de jugabilidad, **DESTRUCTION DERBY 2** cuenta con la mis-

## PIT IN



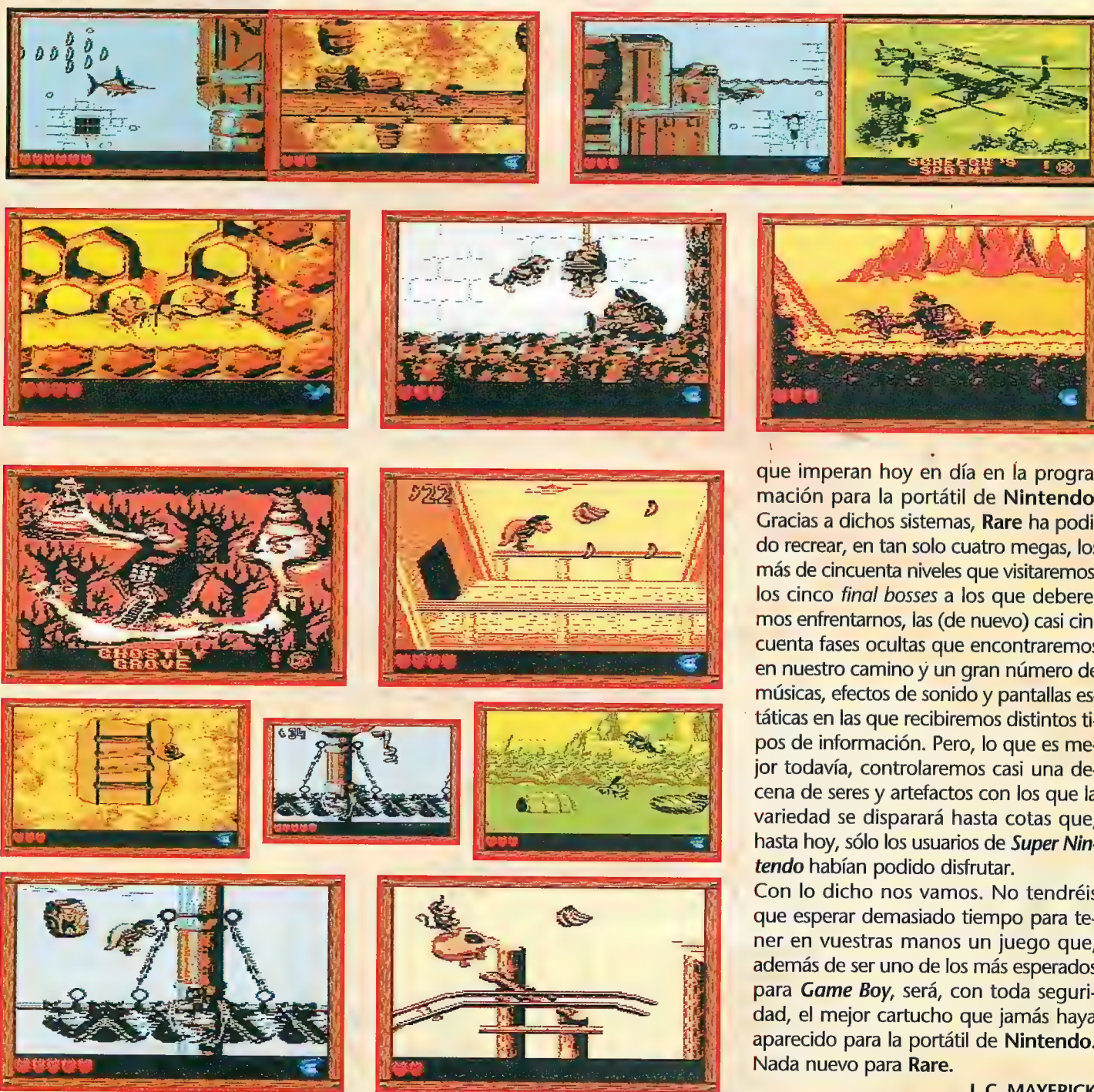




## KREM CAULDRON



*Este será, con diferencia, uno de los niveles más difíciles de toda la aventura. Ni el narigudo de Nemesis podrá con él.*



que imperan hoy en día en la programación para la portátil de Nintendo. Gracias a dichos sistemas, Rare ha podido recrear, en tan solo cuatro megas, los más de cincuenta niveles que visitaremos, los cinco *final bosses* a los que deberemos enfrentarnos, las (de nuevo) casi cincuenta fases ocultas que encontraremos en nuestro camino y un gran número de músicas, efectos de sonido y pantallas estáticas en las que recibiremos distintos tipos de información. Pero, lo que es mejor todavía, controlaremos casi una decena de seres y artefactos con los que la variedad se disparará hasta cotas que, hasta hoy, sólo los usuarios de *Super Nintendo* habían podido disfrutar.

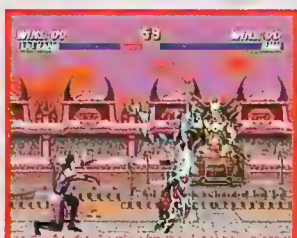
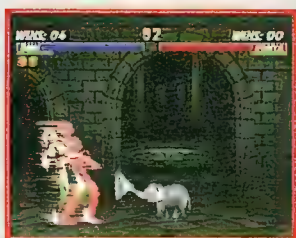
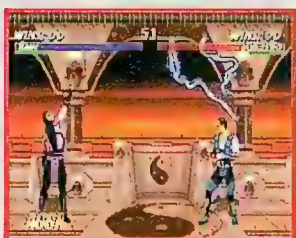
Con lo dicho nos vamos. No tendréis que esperar demasiado tiempo para tener en vuestras manos un juego que, además de ser uno de los más esperados para *Game Boy*, será, con toda seguridad, el mejor cartucho que jamás haya aparecido para la portátil de Nintendo. Nada nuevo para Rare.

J. C. MAYERICK

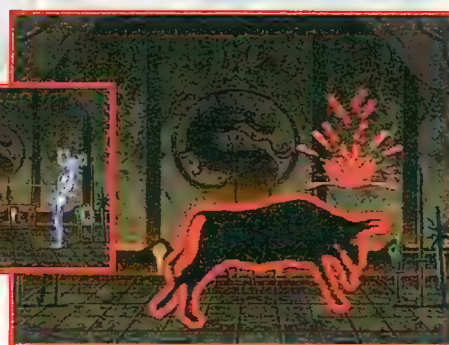
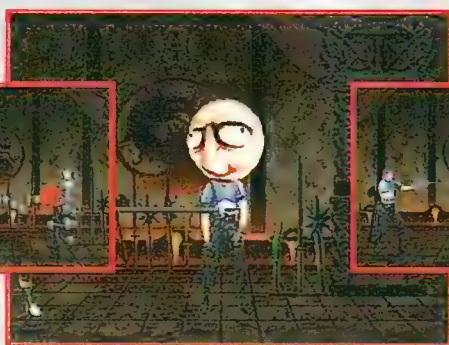
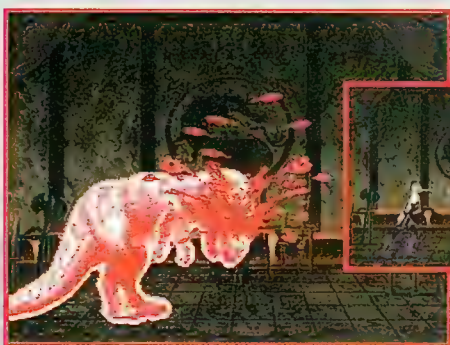




R A I N R A I N R A I N



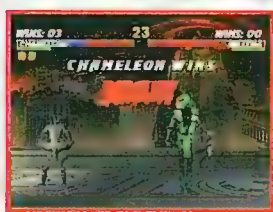
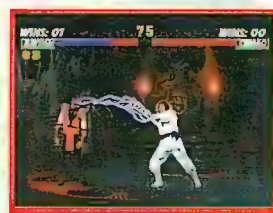
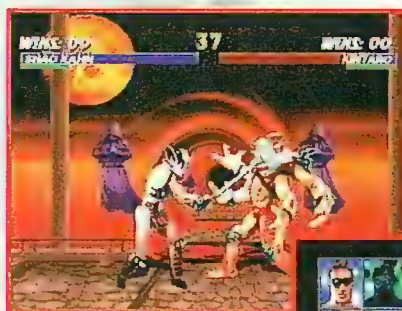
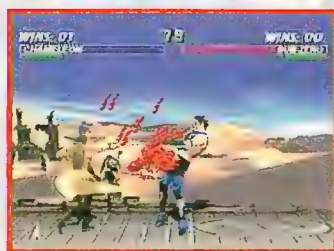
Rain, uno de los personajes que aparecía en **ULTIMATE MORTAL KOMBAT** como un adversario oculto, es ahora un carácter seleccionable que se une al grupo de ninjas más famoso del mundillo de los videojuegos.



# MORTAL KOMBAT TRILOGY



**L**a entrega definitiva de la saga **MORTAL KOMBAT** ha llegado a las consolas. **PlayStation** va a ser la primera en probar las excelencias de un CD que promete ser el mejor MK de todos los tiempos. Y es que este título no carece de argumentos para encaramarse en esta posición. **MORTAL KOMBAT TRILOGY** incluye todos los luchadores y escenarios que han aparecido a lo largo de la historia de esta saga. Algunos personajes aparecen hasta por partida doble, como Rayden y Sub-zero. Ya no será necesario utilizar trucos para manejar a los jefes finales de todas las entregas, ya que se encuentran en el menú de selección. Pero los programadores de **MORTAL KOMBAT TRILOGY**, Avalan-



che Software, no se han conformado en comprimir todas estas cosas en un CD, como si de una recopilación se tratara. Al repertorio de movimientos finales se ha incorporado una nueva modalidad, el *Brutality*. Consiste en un *combo* que termina reventando al adversario mientras se oscurece la pantalla. También se ha añadido una barra que se irá rellenando hasta completar la palabra *Agressor*. Una vez que tu jugador se encuentre en dicho estado se moverá a una velocidad endiablada, facilitando el acoso al adversario. Por ahora no tenemos más noticias, pero en la *review* os mostraremos todo lo que oculta **MORTAL KOMBAT TRILOGY** para que disfrutéis de lo lindo.

R. DREAMER



Tu camino está maldito  
desde aquel primer ataque  
de marines resucitados y  
hordas infernales en Doom.  
Ahora te gustaría dejarlo,  
¿verdad?

...¡Pero ya no puedes!

Son mutantes carnívoros.

Tienen el índice de mortalidad  
de las cucarachas.

Y están vivos y coleando  
en Final Doom de  
Playstation.

Dos nuevos episodios en  
30 niveles. Con nuevas  
historias. Nuevos gráficos  
escalofriantemente  
realistas.

Y nueva música más

electrizante. Es hora de  
terminar lo que empezaste.

# LOS VIEJOS SOLDADOS NUNCA MUEREN, SÓLO SE TRANSFORMAN EN ZOMBIES MUTANTES SEDIENTOS DE SANGRE.

Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.

**Todo el poder en tus manos.**

FINAL  
DOOM



Final Doom™ ©1996 ID Software, Inc. All Rights Reserved. Published by Williams Entertainment, Inc. under license from ID Software, Inc. ID™ and the ID logo are trademarks of ID Software, Inc. Williams® is a registered trademark of Williams Electronics Games, Inc. Distributed by GT Interactive Software (Europe) Ltd. GT™ and the GT logo are trademarks of GT Interactive Software Corp. "P" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All trademarks are the property of their respective owners. GT Interactive Software (Europe) Ltd. The Old Grammar School, 245 Marylebone Road, London NW1 5JF.  
TM: <http://www.idsoftware.com> <http://www.gtinteractive.com>



Williams®  
Williams Entertainment Inc.



SONY





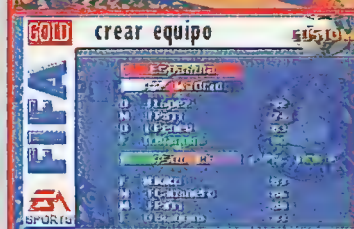
**SUPER  
NUEVO**



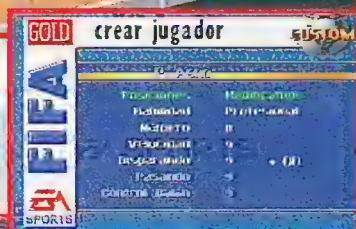
**En 16 bits ya contamos con 4 versiones de Mega Drive y 3 de Super NES.**



# FIFA 97 GOLD



**Esta será probablemente la última versión de FIFA para 16 bits.**



**FIFA 97 GOLD estadísticas del juego**

Estadística	Valor
Partidos jugados	100
Partidos ganados	50
Partidos empatados	25
Partidos perdidos	25
Goles a favor	100
Goles en contra	100
Faltas cometidas	100
Faltas sufridas	100
Penales cometidos	10
Penales sufridos	10

**ESTADÍSTICAS**

**U**n año más Electronic Arts vuelve a la carga con nuevas entregas de sus populares sagas deportivas. Entre todas ellas la que más seguidores tiene es la dedicada al fútbol, que con los nuevos lanzamientos ya cuenta con cuatro versiones para *Mega Drive* y tres para *Super Nintendo*. Tal y como ocurre con los compactos para 32 bits, la novedad más destacable es la incorporación de partidos en una especie de fútbol sala. En esta modalidad el balón nunca sale fuera, lo que hace que los partidos tengan un ritmo endiablado. Las mejoras gráficas en las animaciones de los jugadores son el otro aspecto en el que se notan las mejoras con respecto a la versión de 1996. Una vez más, como es habitual en toda esta extensa saga, el cartucho para los 16 bits de *Sega* tiene un mejor acabado tanto gráfico, como en la incorporación de opciones. Así, el editor de jugadores vuelve a estar ausente en el título creado para *Super Nintendo*. Por lo demás se mantienen las líneas maestras que llevaron a los anteriores FIFA a triunfar en un mundo en el que la competencia es muy elevada. De esta forma la perspectiva isométrica sigue siendo la base de la pre-

**DESCANSO**



**FIFA 97 GOLD configuración**

Opción	Valor
Tipo de juego	Acción
Faltas	Normal
Penales	No
Fuerzas	No
Camelotología	Calurosa
Reloj	Continuo

**Opciones**





sentación visual, mientras que es posible disponer de una impresionante gama, tanto de selecciones nacionales como de los clubs de las más importantes ligas de todo el mundo. La actualización de plantillas también está presente en la que seguramente sea la última aparición en los 16 bits de uno de los títulos míticos para los aficionados al fútbol. El objetivo es dejar a sus muchos e incondicionales seguidores un buen sabor de boca. De todas formas no se trata de un adiós definitivo, ya que el peso específico del FIFA hace que sea un seguro de éxito para ser versionado en los nuevos soportes.

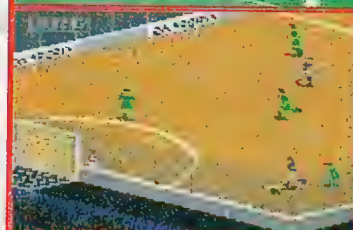
JAVIER "CHIP & CE" ITURRIOZ

COMPLICACIONES



PENALTY

ESTRATEGIA



Las mejoras gráficas se dejan notar, sobre todo, en la animación.

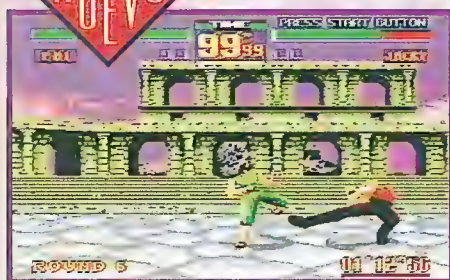


El fútbol sala es la inclusión más destacada de todo el juego.

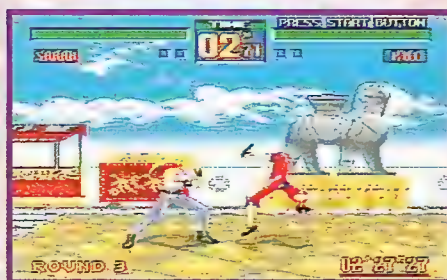
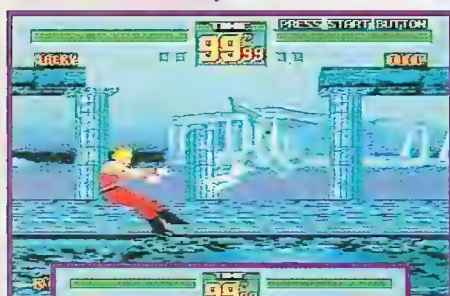




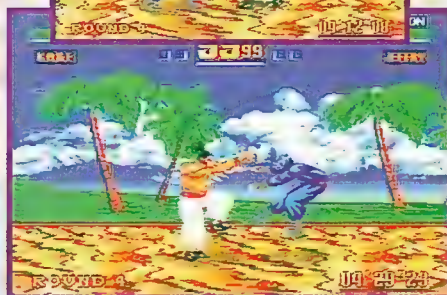
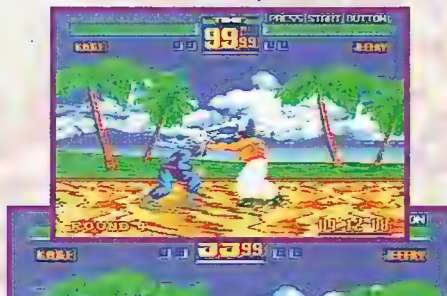
SUPER  
NUEVO



DURAL



KAGE



Virtua  
Fighter 2

(MEGA DRIVE)

PRESS START BUTTON

©SEGA 1995, 1996 All Right Reserved

MEGADRIVE

SEGA

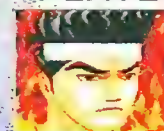
32



MEGAS JAPON

## Selección

PLAYER SELECT 18



AKIRA

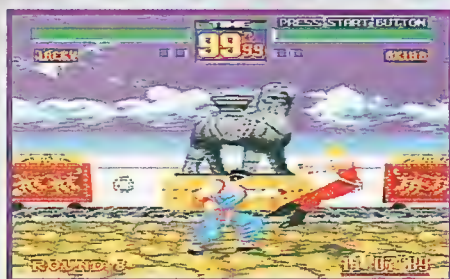


LAU

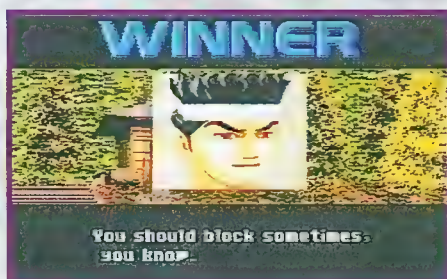
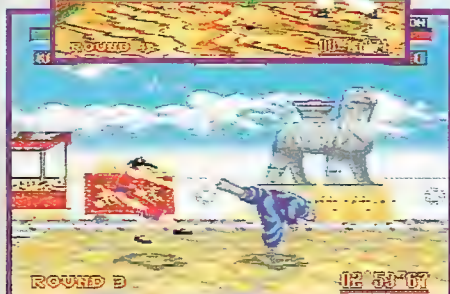
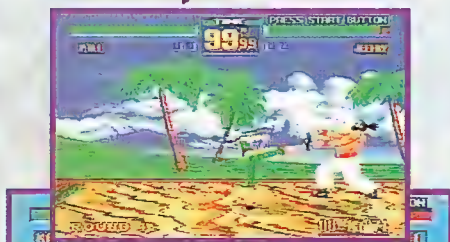
VS



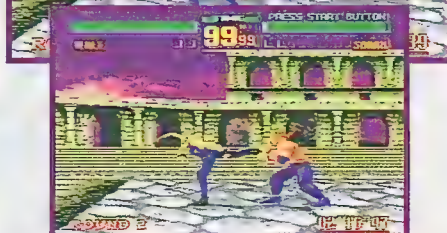
# VIRTUA FIGHTER 2



PAI



WOLF



**D**espués de su triunfante paso por las consolas de 32 bits, **VIRTUA FIGHTER 2** se atreve a asomar la nariz, ¡en *Mega Drive*! Pero no os penséis que **Sega** ha desempolvado el *Chip SVP* para la ocasión, sino que han optado por la vía fácil, diseñando un arcade de lucha en 2D, con todos los personajes y la jugabilidad del legendario *beat-em'up*. **VIRTUA FIGHTER 2 MEGADRIVE** combina algunos de los mejores elementos del original con sofisticadas técnicas de programación. Los fondos son increíblemente detallados y conservan el colorido de los 32 bits, el suelo está realizado en 3D, y los personajes se han animado fenomenalmente. Los amantes de la recreativa encontrarán también algunas de las voces más representativas de ésta. Lo único que falta, y puede ser que se incluya en la versión final, son las repeticiones de los últimos golpes. A pesar de la ausencia de los espectaculares gráficos de las otras versiones, **VF2** conserva toda la jugabilidad del original y los personajes incorporan todos y cada uno de los golpes. Una fenomenal sorpresa para los maltrechos usuarios de *Mega Drive*, resignados a escasos lanzamientos anuales. Por eso este **VF2** debe ser valorado doblemente.

THE PUNISHER



SEGA the  
GAME is NEVER  
Over.

SEGA  
SATURN  
PELIGROSAMENTE  
REAL

6 circuitos, un coche para destrozar y muchas reglas que saltarte.



Lo único que no vamos a ofrecerte es un seguro de vida.

Daytona U.S.A. Championship Circuit Edition.

¿Te suena? Imposible. Es un juego totalmente nuevo que te hará vivir las carreras de coches en el más auténtico y salvaje estilo americano. 6 circuitos, 8 coches (cada uno con unas características específicas), varios modos de juego y la posibilidad de 2 jugadores simultáneos en pantalla. Y lo más alucinante: ¡Puedes diseñar tu propio circuito!

Empieza a calentar motores y prepárate para vivir la más nueva y espectacular competición de tu vida con tu Sega Saturn.

SEGA SATURN

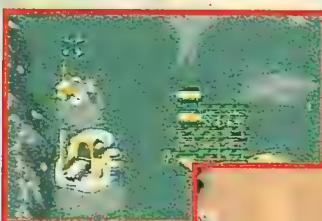


www.sega-europe.com

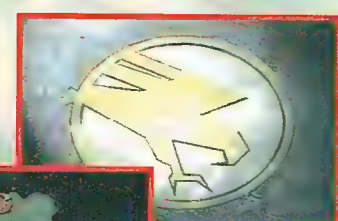




I ★ N ★ T ★ R ○



*Pocas cosas hay más bellas que un pueblo en ruinas.*



*Esto me recuerda a cierto chiste de Faemino y Cansado...*

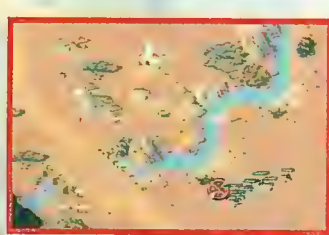


**T**ras su paso por los todopoderosos ordenadores domésticos, el clásico **COMMAND & CONQUER** de Westwood llegará por fin a las consolas de 32 bits. Para los novatos, aclararemos que C&C es una mezcla de estrategia (al más puro estilo DUNE II) y arcade bélico (como el inolvidable CANNON FOD-

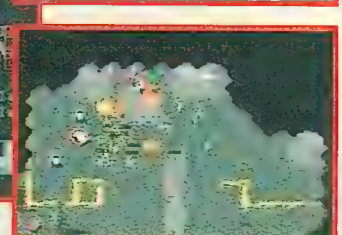
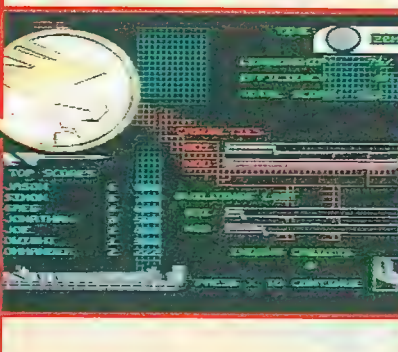
# COMMAND & CONQUER



## HEROE O VILLANO



*A la derecha, Némesis tras un corto período en los marines de Chiquitistán.*



DER de Sensible). Construir la infraestructura de nuestro ejército, planear los futuros ataques a las bases enemigas y, en última instancia, tomar el control de nuestras tropas para hacernos cargo del enfrentamiento. Esto, que suena tan apasionante, será lo mucho que nos ofrezca este excelente título de la compañía británica, al que además se le han añadido unas curiosas *intros* y una realización gráfica muy notable. Por cierto, para que todos estemos contentos, se nos dará la posibilidad de controlar al todopoderoso ejército o, por el contrario, a una panda de amiguetes especialistas en destrozr ciudades y pueblos. En poco tiempo os podremos contar más.

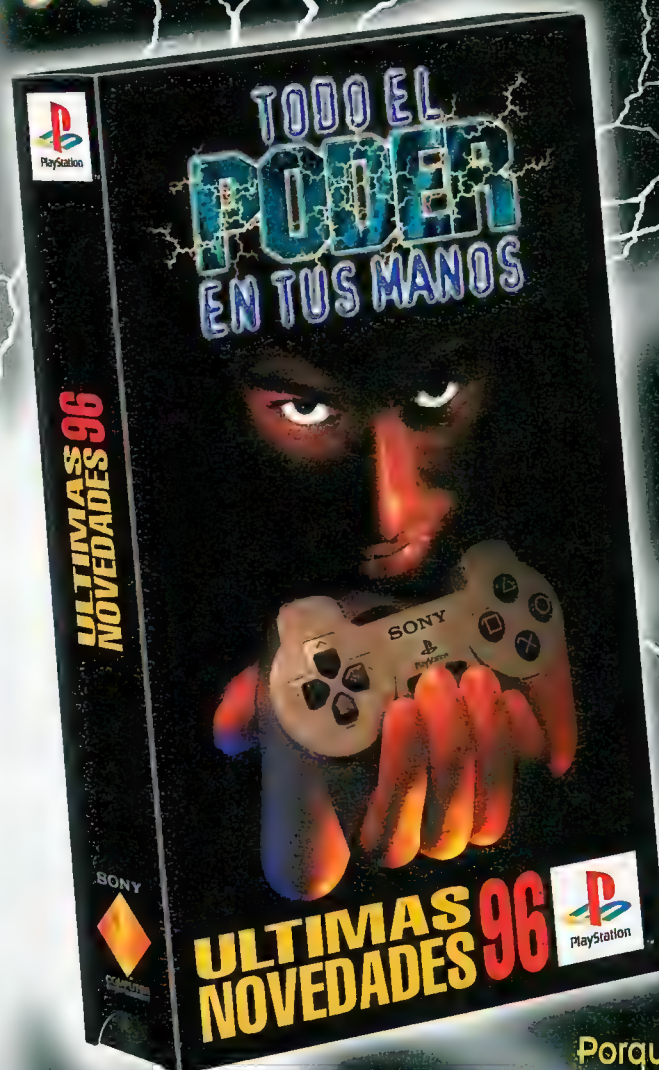
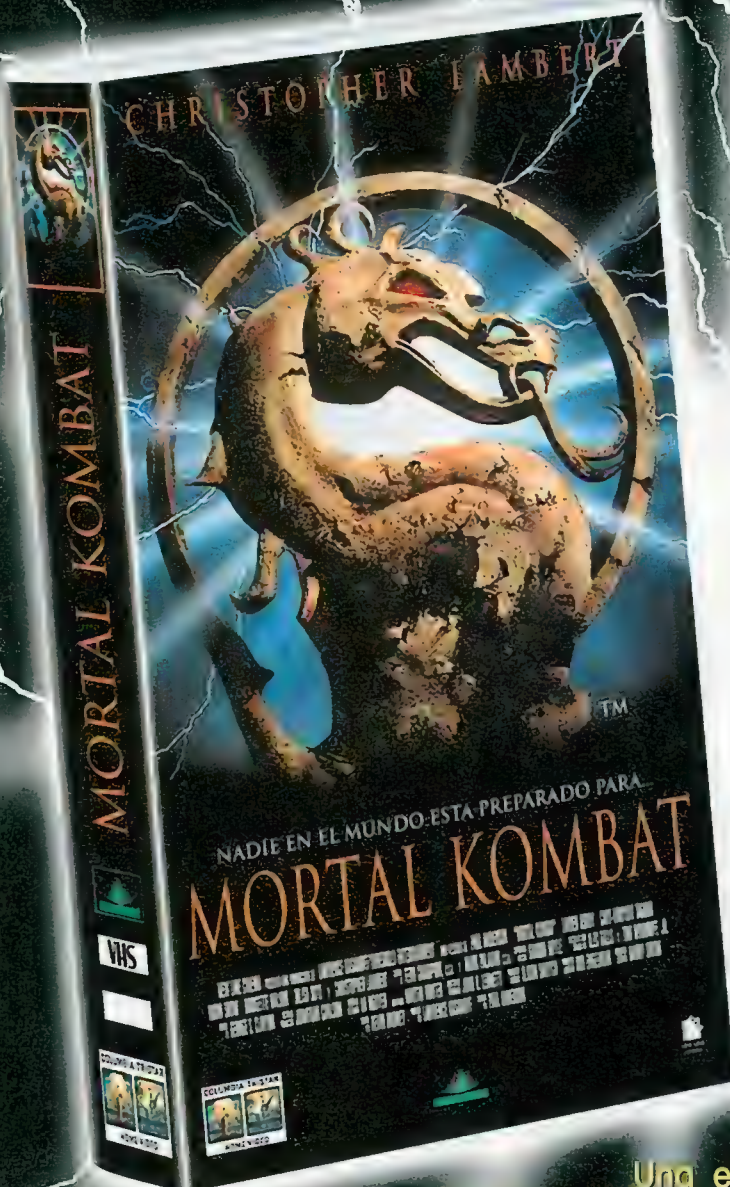
J. C. MAYERICK



SONY



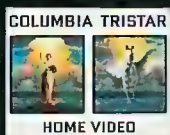
# EL 19 DE NOVIEMBRE LANZAREMOS UN FATALITY



PLAYSTATION es una marca registrada de Sony Computer Entertainment, Inc.  
COPYRIGHT © 1995 NEW LINE CINEMA. Todos los derechos reservados.

Porque este es el día en que sale a la venta en vídeo la película de acción más esperada: "MORTAL KOMBAT".

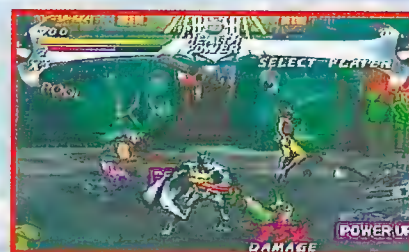
Una espectacular historia basada en el videojuego más famoso del mundo, que te sorprenderá con sus alucinantes efectos especiales. Y además, llega con un regalo exclusivo: un vídeo con todas las novedades de PLAYSTATION 96. El software más nuevo, los juegos más excitantes y todo el poder que PLAYSTATION pone en tus manos. Ya pueden ser tuyos a partir del 19 de Noviembre de 1996.



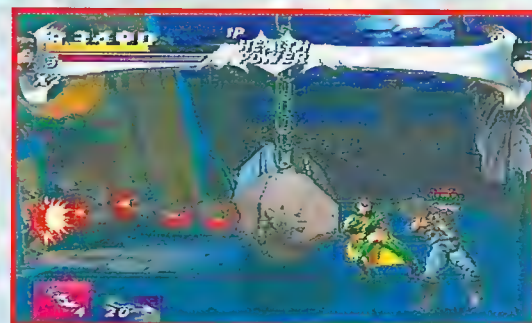
## NO OLVIDES ESTA FECHA!



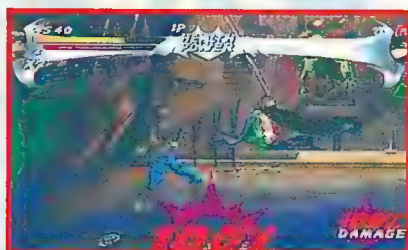




Los programadores del juego han mezclado sabiamente todo tipo de técnicas de programación. En esta pantalla vemos gráficos digitalizados combinados con objetos vectoriales.



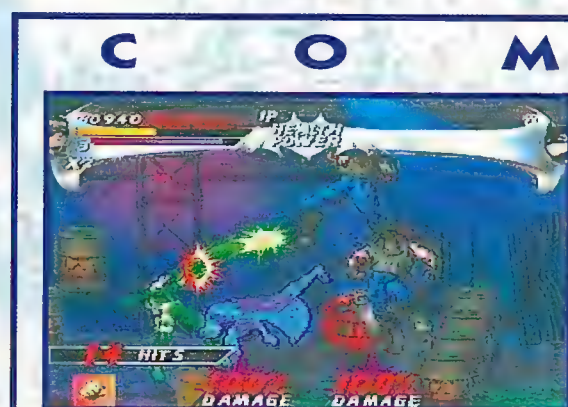
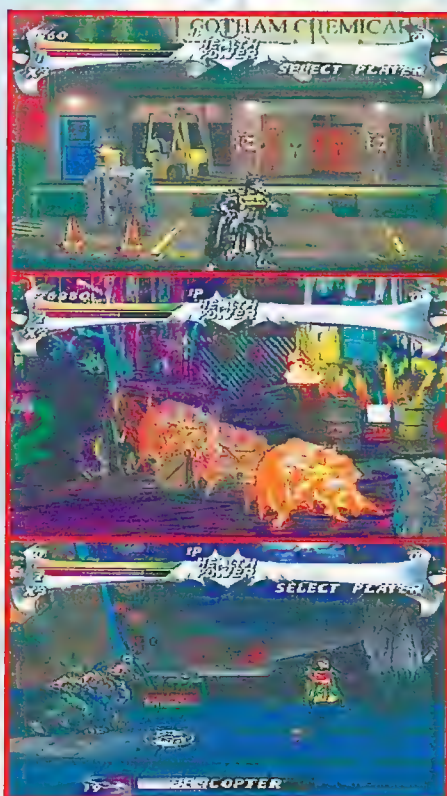
En la fiesta de presentación de la máquina de Eduard T. Nygma, más conocido como El Enigma, Batman tendrá su segundo encuentro con el peligroso Dos Caras.



# BATMAN FOREVER: THE COIN OP



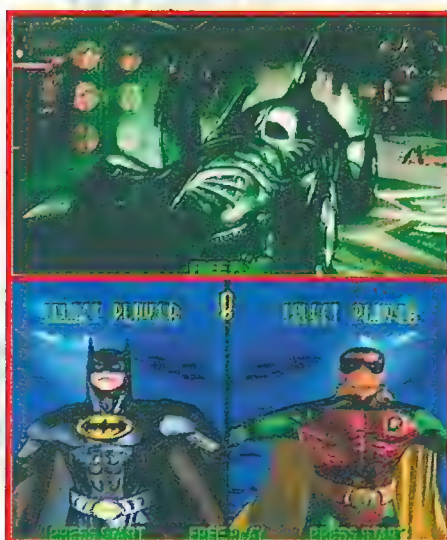
**A**l preguntarle a Probe sobre la versión para consolas de última generación de **BATMAN FOREVER**, decían: «esté será nuestro primer juego para 32 bits». Pero nada más lejos de la realidad, ya que no ha sido su debut. A estas alturas Probe lleva bastantes juegos realizados en estos formatos (**ALIEN TRILOGY** por citar alguno) y además finalmente ha sido Iguana Entertainment el equipo encargado de realizar tanto la recreativa como las versiones caseras de este juego. **BATMAN FOREVER** guarda muy pocas similitudes con sus hermanos pequeños, tan solo los gráficos, creados a partir de las imágenes rodadas en los estudios de Acclaim, son similares a los empleados por Probe en las versiones de 16 bits. El desarrollo del juego, como era de esperar para una recreativa, es el de un frenético arcade que nos recuerda en bastantes puntos a **STREETS OF RAGE**. Para este juego los chicos de Iguana han mezclado todos los ingredientes de algunos de



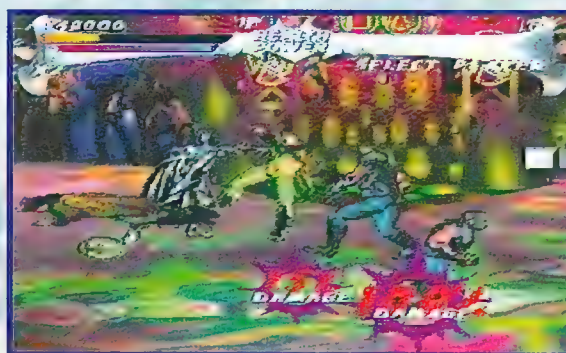
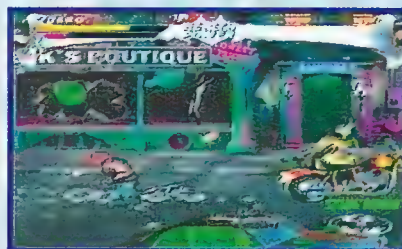
La realización de los golpes especiales es tan sencilla como espectacular.



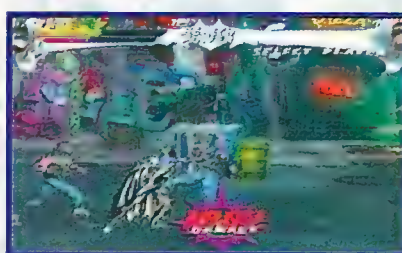




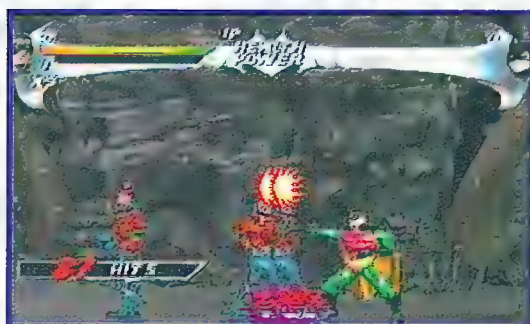
## versión PlayStation



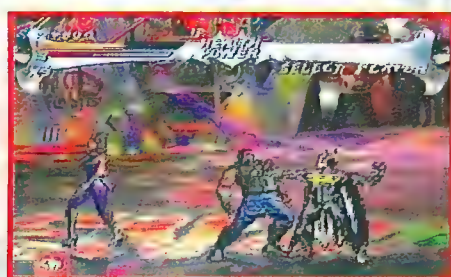
**Algunos enemigos aparecen de una manera bastante aparatosa. En coche, moto, tanqueta o helicóptero, estos malvados seres caerán como pollitos en las garras de Batman.**



## B O S



**Si poseemos la pericia suficiente, haremos combos tan salvajes como éste.**



los mejores *beat'em-up*, como por ejemplo los *combos*. Con Robin podremos realizar la friolera de 150 golpes de una sola tacada, lo cual no está nada mal. El colorido de los gráficos es brillante, y algunos decorados cuentan con animaciones bastante curiosas. Además, algunos enemigos aparecen en pantalla de manera bastante espectacular, montados en todo tipo de vehículos. Otra de las grandes bazas de este compacto estriba en la utilización de varias técnicas de programación simultáneas. Así, por ejemplo, veremos gráficos digitalizados, renderizados, y vectoriales con mapeado de texturas. Todo un espectáculo que, combinado con las múltiples acciones que pueden realizar nuestros héroes, otorga un grado de espectacularidad pocas veces visto en un juego de este estilo. En los próximos meses os mantendremos informados de este prometedor y frenético *beat'em-up* protagonizado por el caballero de la noche.

**THE PUNISHER**





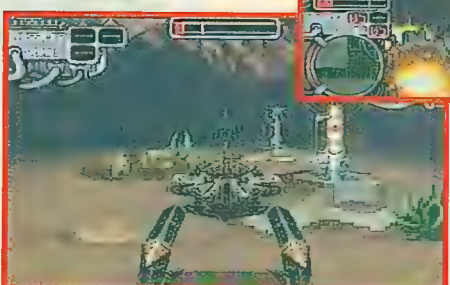
**D**espués de quedarnos pasmados el mes pasado con las primeras imágenes de SCORCHER, el primer juego de *Scavenger* para 32 bits, tenemos el placer de degustar la segunda de las joyas que este increíble equipo de programación prepara para *Saturn*. Se trata de **AMOK**, que podría definirse como un DESERT STRIKE en primera persona bajo el agua. En este compacto controlamos un vehículo submarino con capacidad para andar y desplazarse a grandes velocidades por el fondo del mar. Con él tendremos que realizar un elevado número de misiones que van desde las sencillas «mata a todo lo que se mueva» hasta cosas mucho más complicadas y difíciles. Lo más impresionante del juego es la velocidad y suavidad con que se mueven los escenarios, que combinan vectores con una formación de terrenos

# AMOK

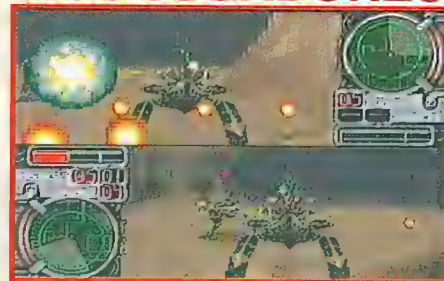


tan rápida como asombrosa. La dificultad de las misiones logrará que tengamos juego para mucho, mucho tiempo, ya que incluso las más básicas son difícilísimas. La música encaja con lo que viene siendo habitual en las producciones de este grupo de programación, es decir, música *tecno* al estilo de Europa del Este. Estas y otras muchas virtudes son las que pueden convertir a este «DOOM submarino», en uno de los nuevos valores de *Saturn*. Más información de este más que interesante juego en el próximo número.

THE PUNISHER



## DOS JUGADORES



Existen dos modos de juego distintos para dos jugadores. Uno en el que deberemos destruir a vuestros amigos, y otro de cooperación.





VALE TODO MENOS LLORAR

SEGA  
SATURN  
PELIGROSAMENTE  
REAL



FIGHTING VIPERS

SEGA the  
GAME is NEVER  
Over.



Te enfrentas con los tipos más duros de la calle. Pertenecen a las tribus urbanas más peligrosas y desean acabar contigo. Pelean sucio y sin reglas. Golpean con lo primero que tienen a mano. Pero también tú puedes hacerlo. La valla que rodea al ring está electrificada. Hay muchos escenarios de lucha, todos con múltiples ángulos de visión del combate. Puntos de luz que dan un realismo espectacular. Más de 680 movimientos diferentes donde vale todo. Todo menos llorar.



Basada en una de las sagas del cine de acción más importantes de los últimos años, la nueva producción de Fox Interactive recoge en un único CD para PlayStation tres impresionantes juegos que reúnen lo mejor de cada género: conducción, arcade y aventura.

# JUNGLA DE CRISTAL

LA TRILOGIA

**T**ras el gran éxito de ventas y crítica de ALIEN TRILOGY, no era de extrañar que Fox Interactive confiara de nuevo en Probe para su siguiente proyecto: ni más ni menos que la adaptación a videojuego de la trilogía JUNGLA DE CRISTAL. Concebido como tres juegos diferentes en un único CD, JUNGLA DE CRISTAL: LA TRILOGIA recoge lo mejor de las tres películas y lo traslada a tres bloques totalmente independientes. El primero, JUNGLA DE CRISTAL, mantiene más o menos la mis-

ma estructura vista en las anteriores adaptaciones de la película a consola y ordenadores domésticos: liberar a los rehenes de las manos de Hans Grüber y sus muchachos, y salir de Nakatomi «echando leches». El segundo, JUNGLA 2: ALERTA ROJA, podría nominarse como el hermano hiperviolento de VIRTUA COP. La tercera y última de las en-

tregas de este juego, JUNGLA DE CRISTAL: LA VENGANZA, es una implacable persecución tras las bombas de Simon, a lo largo y ancho de Nueva York. Todo esto no pasaría de ser un simpático arcade multifase si no fuera porque cada uno de estos juegos tiene

» continúa en la página 54

Acción al  
LIMITE





# PLAYSTATION

## a fondo

● A R C A D E ●



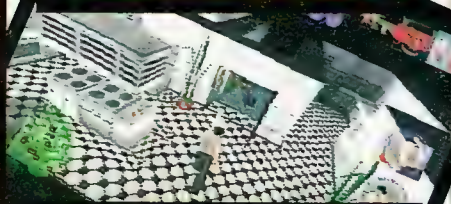
## JUNGLA de Cristal

La torre Nakatomi Plaza ha sido tomada por un comando terrorista, reteniendo a todos los empleados como rehenes. Sólo el policía John McClane podrá plantarles cara.

**D**escalzo, agotado y armado al principio únicamente con una pistola, McClane debe liberar nada menos que 19 pisos, que alternan desde azoteas, oficinas, almacenes y hasta una pista de baile. El objetivo: acabar con todos los terroristas y liberar a los rehenes. Asistimos a la reinención de un género tan viejo como el *shoot'em-up*, en el que lo fácil hubiera sido mover el *sprite* del protagonista por habitaciones y basta. Pero **Probe** quería algo más espectacular, y vaya si lo ha conseguido. Como si de un *Fimction 2* moderno se tratara, todo el escenario gira alrededor del homónimo

poligonal de **Bruce Willis**, el cual es capaz de saltar, esquivar y destruir a golpe de metralla todo lo que hay en pantalla gracias al completo arsenal dispersado por las plantas y que incluye ametralladoras, granadas de diverso tipo (incluso aquellas de humo que usaba Godunov en la película original) y un útil radar que indica en todo momento la posición de los rehenes y los terroristas. Todo ello con mucha sangre y violencia gratuita, para alegría de padres y educadores. Se puede destrozar todo... desde ventanas y paneles de fibra de vidrio hasta paredes y coches aparcados, provocando un caos de mil demonios. Pero lo mejor de todo son sin duda los efectos de transparencia de las paredes que permite ver todo lo que se esconde a través de ellas, permitiendo emboscar a los terroristas en los momentos más insospechados. Acción sin límites con unos gráficos de caerse de espaldas.

En algunas plantas McClane será testigo de la ejecución de algunos rehenes a manos de los terroristas. Sálvalos y te ganarás una vida extra.







## JUNGLA DE CRISTAL: LA TRILOGIA

Prepárate para unas Navidades blancas con la familia, el espíritu navideño y unos terroristas empeñados en estrellar todos los aviones.

## JUNGLA 2

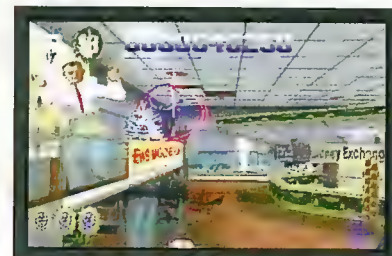
# Alerta Roja

Unos terroristas han tomado el aeropuerto de Dulles con el objetivo de liberar al General Esperanza. De nuevo, McClane está en el lugar y el momento equivocado.

**P**ara adaptar la segunda película de la trilogía, Probe ha utilizado la mecánica de un éxito sin paliativos de los salones recreativos como es VIRTUA COP, pero dándole una vuelta de tuerca más. Se acabaron los hombrillos poligonales de gafas negras que caían sin más ante el poder de tu pistola. En JUNGLA 2: ALERTA ROJA, los terroristas sangran, chillan, explotan en mil pedazos y caen calcinados ante tus ojos mientras puedes observar el horror en sus rostros digitalizados. Podrás incluso pegarles el tiro de gracia para acallar su malestar. Un festival de muerte y destrucción en el

que al igual que el primer juego, todo es susceptible a ser abatido. Desde la terminal del aeropuerto, hasta el mismísimo avión del General Esperanza. La otra gran novedad es la posibilidad de girar ligeramente la cámara, por lo que a pesar de que el juego sigue siendo el que nos guía por el mapeado, hay una pequeña puerta abierta a la decisión del jugador. Este además puede utilizar para jugar no sólo el pad de control, sino también el ratón e incluso la pistola, tanto la de Konami, como la que sacará en breve Electronic Arts para este juego. De cualquiera de las maneras, la emoción, la adicción y sobre todo la diversión están aseguradas con esta segunda parte que iguala en calidad y espectacularidad a sus dos hermanas. Lo más cercano a VIRTUA COP que podrás disfrutar en PlayStation. Desenfunda tu pistola y únete a McClane en su famoso grito: ¡Yippe Kai-Yay, Hijo de P...!

Cuidadín con disparar a los rehenes. Esta es la única parte del juego donde matar a inocentes está penalizado con la pérdida de energía. Una lástima.







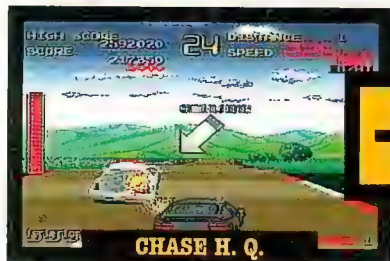
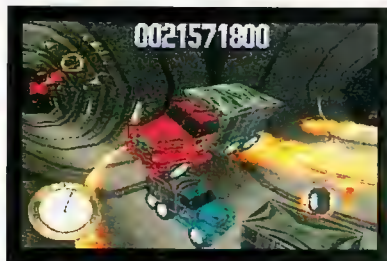
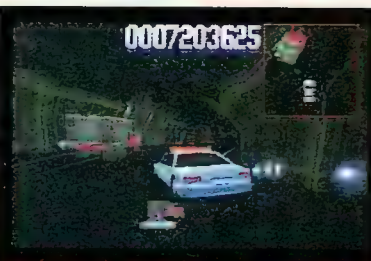
Con medio Nueva York saltando por los aires por los diseños de un loco, lo que menos necesita la ciudad es un maniaco al volante.

# JUNGLA de Cristal: la venganza

El malvado Simon ha sembrado Nueva York de bombas, y únicamente McClane y Zeus pueden neutralizarlas. Prepárate para el más explosivo viaje en coche de tu vida.

**A** los mandos de distintos vehículos (taxis, deportivos, coches de policía e incluso un camión) el último de los juegos que componen **JUNGLA DE CRISTAL: LA TRILOGIA** nos lleva a recorrer Manhattan, Central Park y sus alrededores atropellando a todo «quísqui», sin meditar sobre el bien y el mal o la utilidad de las normas de tráfico. Lo único que cuenta es llegar al punto indicado antes de que el cronómetro llegue a cero. De no hacerlo toda la ciudad saltará por los aires ante nuestros ojos. Por ello, está sobradamente justificado el atropello de inocentes, la colisión contra to-

do tipo de vehículos, o fantasmadas varias como cargarse un helicóptero saltándole con el coche por encima. Con tres vistas diferentes a nuestra elección: exterior, giratoria e interior (esta última llena de dramatismo ya que la sangre de los pobres desgraciados que atropellamos salta sin cesar al parabrisas), y una atención por los detalles casi enfermiza (la gente, la huella de los neumáticos en el asfalto, los destellos del sol), este es sin duda el juego más espectacular y trepidante de todo el CD. Estas pantallas no hacen ninguna justicia al que creemos el arcade de conducción más explosivo visto hasta el momento en **PlayStation**, en el que incluso se permite la utilización de volante. Si hay justicia en este mundo, **JUNGLA DE CRISTAL: LA TRILOGIA** se convertirá en un superéxito de ventas, y muy pronto podremos ver más juegos de conducción tan buenos como éste.



Imagina por un momento un juego con el desarrollo del clásico de Spectrum **TURBO ESPRIT** y la mecánica de **CHASE H.Q.** El resultado es increíble.



# JUNGLA DE CRISTAL LA TRILOGIA

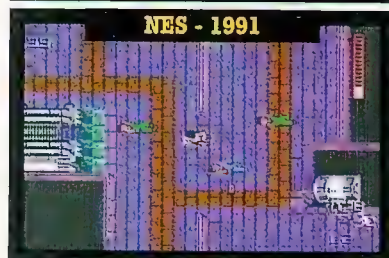
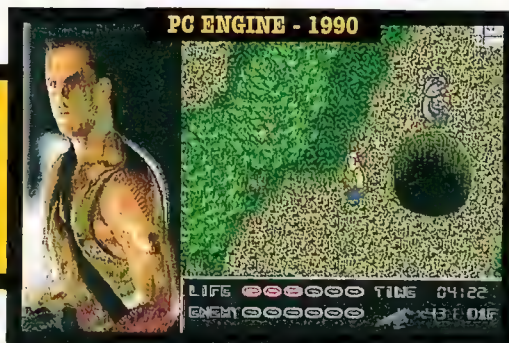
PLAYSTATION  
a fondo



viene de página 50

calidad suficiente para venderse por sí mismo. Desde los fulanos poligonales del clon de VIRTUA COP (con rostros digitalizados) hasta las rutinas de transparencia de JUNGLA DE CRISTAL, sin olvidar por supuesto la joya de la corona, el impresionante arca de de conducción que sirve de colofón a un trilogía increíble, esta nueva producción de Probe supone un despliegue visual sin precedentes hasta ahora en la consola de Sony. Y si encima los textos están en castellano, apaga y vámonos. Y no nos referimos a lo de siempre (opciones en español y basta), en JUNGLA DE CRISTAL: LA TRILOGIA, nuestro idioma está presente a lo largo y ancho de todo el juego. Superjutable, tremendamente divertido y de una calidad técnica más que brillante, soberbia, este es sin duda uno de los juegos de estas navidades.

NEMESIS



Este no es el primer videojuego basado en JUNGLA DE CRISTAL. La gran popularidad de la película de Bruce Willis motivó a principios de la década su adaptación para los más variados sistemas. Activision fue responsable de las entregas para IBM PC (soberbia) y NES (una auténtica patata), en tanto la superjutable versión PC Engine corrió a cargo de Pack-In-Video y Nihon Bussan Co. Ltd.



MEGAS	100.000
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	1
CONTINUACIONES	1
PASSWORDS	1
GRABAR PARTIDA	1

## GRAFICOS

El juego es un homenaje a los clásicos de la acción, con una jugabilidad sencilla y una historia sencilla. El juego es un homenaje a los clásicos de la acción, con una jugabilidad sencilla y una historia sencilla.

95

## MUSICA

La música es un homenaje a los clásicos de la acción, con una jugabilidad sencilla y una historia sencilla. El juego es un homenaje a los clásicos de la acción, con una jugabilidad sencilla y una historia sencilla.

92

## SONIDO FX

El sonido es un homenaje a los clásicos de la acción, con una jugabilidad sencilla y una historia sencilla. El juego es un homenaje a los clásicos de la acción, con una jugabilidad sencilla y una historia sencilla.

94

## JUGABILIDAD

El juego es un homenaje a los clásicos de la acción, con una jugabilidad sencilla y una historia sencilla. El juego es un homenaje a los clásicos de la acción, con una jugabilidad sencilla y una historia sencilla.

95

95

## GLOBAL

El juego es un homenaje a los clásicos de la acción, con una jugabilidad sencilla y una historia sencilla. El juego es un homenaje a los clásicos de la acción, con una jugabilidad sencilla y una historia sencilla.

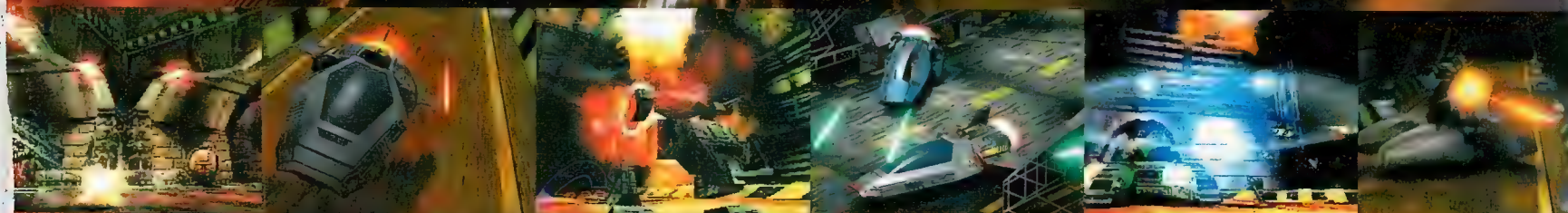


# LA VELOCIDAD MATA

PERO ES  
SU ÚNICA ESPERANZA  
DE ESCAPAR

## TUNNEL B1

LE QUEMA LA GARGANTA. TIENE LOS OJOS ENSANGRENTADOS. LA CABEZA A PUNTO DE ESTALLAR. LLEGÓ LA HORA. NI LAS PIEDRAS NI EL ACERO SE INTERPONDRÁN EN SU CAMINO. LA CIUDAD ESTÁ AMENAZADA CON LA EXTINCIÓN. ESTÁ BAJO PRESIÓN Y NO PUEDE COMETER ERRORES. EL TÚNEL B1 ES LA ÚNICA ENTRADA. LLEGÓ LA HORA. Y TE ASEGURAMOS QUE ESTO NO VA A SER NADA FÁCIL.



OCEAN SOFTWARE LIMITED · 2 CASTLE STREET · CASTLEFIELD · MANCHESTER · M3 4LZ



Cualquier duda que tengas sobre PlayStation,  
puedes consultarla en el teléfono

902 102 102.

Todo el poder en tus manos.





## (PARTE II)



La versión final de CRASH BANDICOOT supone todo un despliegue de colorido y jugabilidad. Una experiencia al alcance de todos que no debéis perderos porque nos

# H

ace dos números os mostramos algunas de las excelencias de CRASH BANDICOOT, pero lo mejor estaba todavía por llegar. He aquí la tercera isla al completo con innumerables sorpresas que harán las delicias de todos vosotros. Hemos encontrado unos pequeños cambios en la versión final del juego. *Jaws of Darkness*, segunda fase del templo, ha sido trasladada a la tercera isla, y para cubrir su puesto se ha incluido *Road to Nowhere*

## heavy machinery



## Cortex power



## generator room





# PLAYSTATION

## a fondo

PLATAFORMAS

encontramos ante uno de los juegos que marcarán la historia de PlayStation. Introdúcese en su jungla y disfruta como un enano.

# UNA PAKA

toxic waste

pinstrippe

the high road

# JOYAS

Si recoges todas las cajas que hay en una fase serás recompensado con una gema.





lights out



castle machinery



Hay tres tipos de bonus. Estos son los de Nitrus Brio.

BONUS



pequeños cambios



En la versión final se ha incluido una fase nueva en la segunda isla y *Jaws of Darkness* se ha trasladado a la tercera isla del juego.



nitrus brio



the lab





the great hall

Dr. Neo Cortex

the end



NAUGHTY DOG	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	32
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	61
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

## GRAFICOS

Todos los escenarios se han cuidado hasta el más mínimo detalle incluyendo espectaculares efectos de luz y gran cantidad de genialidades gráficas.

94

## MUSICA

Seguramente, en más de una ocasión, os encontréis tarareando la melodía principal del juego. Un auténtico Hit Parade del mundo de los videojuegos.

94

## SONIDO EX

Todos los ambientes, desde la selva hasta las extrañas fábricas de Neo Cortex están recreados con gran realismo sonoro de impecable factura.

93

## JUGABILIDAD

Los primeros niveles os servirán como mera toma de contacto, pero después el juego resulta trepidante y un gran reto.

94

94

## GLOBAL

CRASH BANDICOOT posee todos los argumentos para divertir, desesperar y sobre todo, disfrutar con las aventuras de esta simpática mascota. El acertado uso de todas las arminas clásicas del género junto con la impresionante presentación gráfica y sonora le confirman como un juego de plataformas de nueva generación.

- + Todo, todo, todo y en especial las áreas secretas que aumentan la vida del juego notablemente.
- Que pase mucho tiempo antes de que podamos disfrutar con nuevas aventuras de Crash.

que transcurre sobre un puente colgante. Tableros rotos, plataformas resbaladizas y jabalíes enfurecidos pondrán a prueba vuestra paciencia. Ahora vayamos a la última isla, en la que el juego alcanza su mayor grado de dificultad y belleza. Cuando Crash comienza a adentrarse, por fin, en las posesiones del Dr. Neo Cortex la selva es sustituida por extrañas construcciones. Una de las más memorables, Toxic Waste, nos trae al recuerdo al mítico DONKEY KONG pero con un impecable efecto de profundidad en 3D y un

uso de la paleta de colores alucinante. Crash tendrá que esquivar los barriles que le lanza un esbirro del profesor. En resumen, **Naughty Dog** ha sabido conjugar la maestría de **Miyamoto** y **Mathew Smith**, las dos personas que sentaron las bases del género, con las capacidades técnicas de **PlayStation** para dar vida a un grandísimo título.

R. DREAMER



A LA VENTA  
EN VIDEO  
EL 19 DE  
NOVIEMBRE

EN LA SELVA DE JUMANJI S

JUMANJI



JUMANJI

COPYRIGHT 1995 TRISTAR PICTURES, INC. All rights reserved.

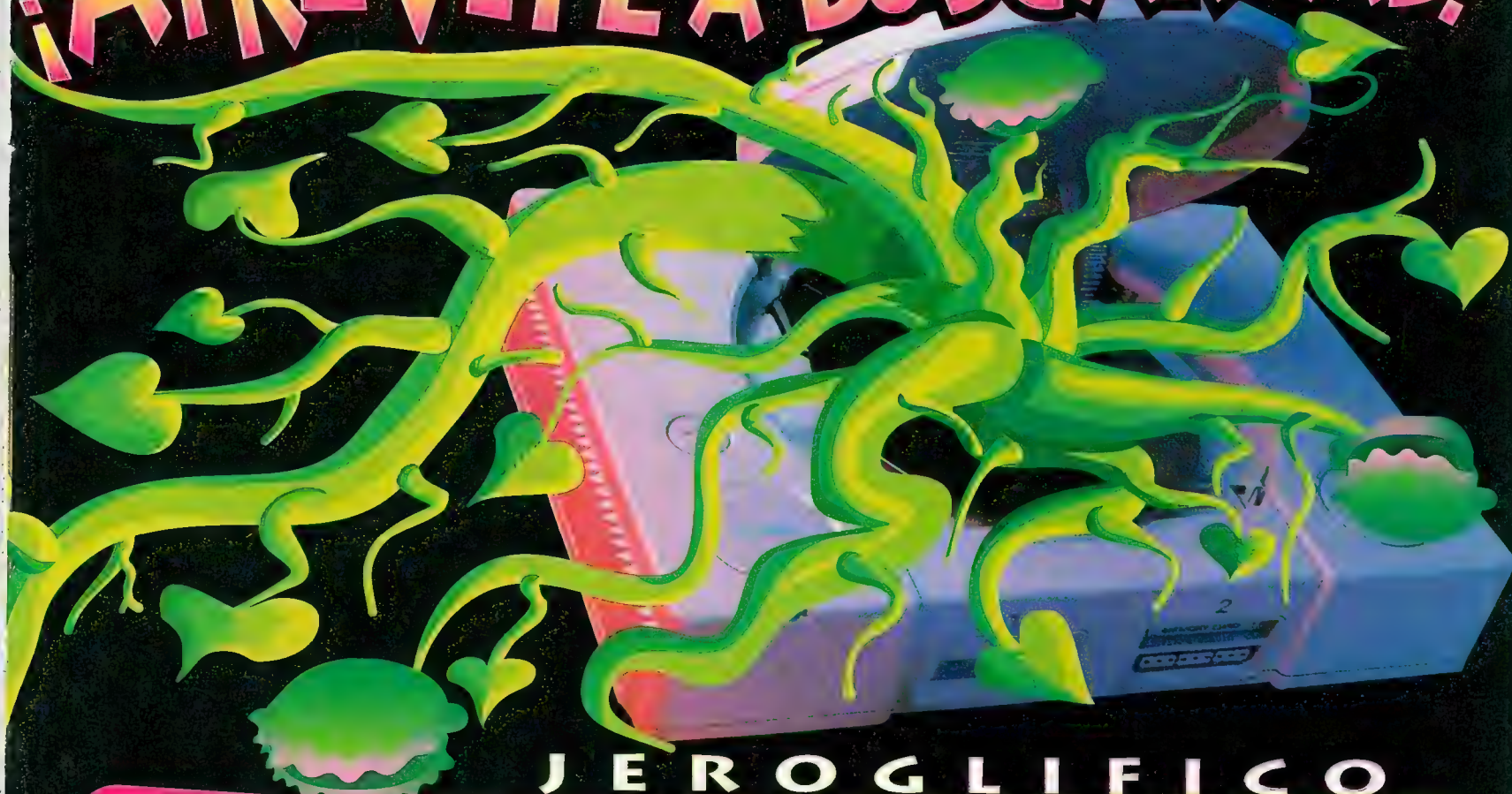




E ESCONDEN

25 PLAYSTATION...

¡ATREVETE A BUSCARLAS!



J E R O G L I F I C O

ALL

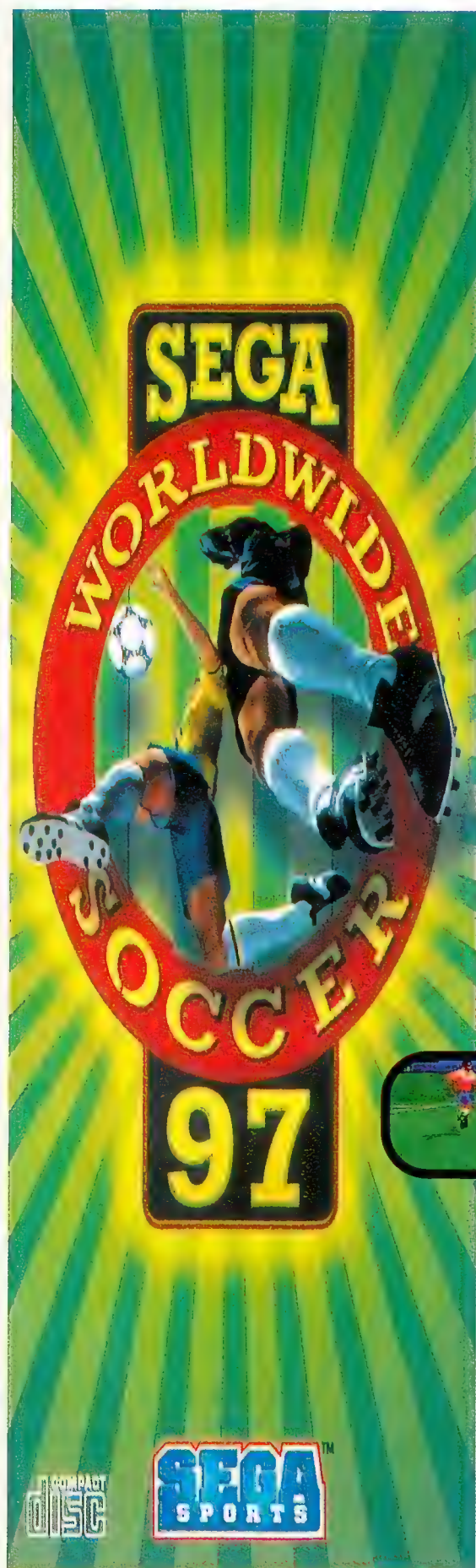


**JUMANJI TE REGALA 25 PLAYSTATION.** CONSEGUIR UNA DE ELLAS ES UN POCO AVENTURERO. TIENES QUE **DESCIFRAR ESTE JEROGLÍFICO** Y ENVIARNOS LA FRASE RESPUESTA CON TUS DATOS PERSONALES ANTES DEL 15 DE DICIEMBRE A: EDICIONES REUNIDAS, REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O DONNELL 12, 28009 MADRID, INDICANDO EN UNA ESQUINA DEL SOBRE: **JUMANJI**. LOS RESULTADOS SE PUBLICARÁN EN EL NÚMERO DE ENERO DE SUPERJUEGOS



NOMBRE .....  
APELLIDOS .....  
DIRECCION ..... POBLACION .....  
CP..... PROVINCIA..... TELFNO. ....  
RESPUESTA.....



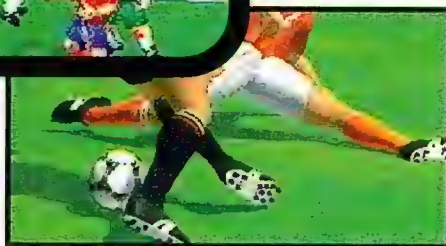


# De los qüenos el MEJÓ

**LA SEGUNDA ENTREGA DE VICTORY GOAL ROMPE MOLDES CON UN SIMULADOR QUE DESPRENDE CALIDAD Y JUGABILIDAD POR TODOS SUS POROS. EL MEJOR FÚTBOL PARA SATURN SUPERA INCLUSO LA VERSIÓN NIPONA.**

**L**a evolución de Sega en los simuladores futbolísticos para su consola de 32 bits ha mantenido un nivel muy alto. El primer representante fue VICTORY GOAL, que se convirtió en el juego que rompió el hielo para este sistema. La versión europea se denominó INTERNATIONAL VICTORY GOAL, siendo su principal novedad la sustitución de los equipos japoneses por selecciones nacionales. Hace casi medio año os anunciamos la aparición, en el mercado japonés, de la segunda parte con el título VICTORY GOAL'96.

La calidad de este compacto superaba ampliamente a su antecesor, uniendo a la gran jugabilidad un nuevo y espectacular aspecto visual. La clave se encuentra en la sustitución de los *sprites* que representaban a los jugadores por gráficos poligonales con los que se consiguen las mejores animaciones vistas sobre un campo de fútbol hasta el momento. La larga espera ha traído frutos, ya que, aunque parezca mentira, la versión europea de esta segunda parte supera en algunos aspectos a la nipona. Gráficamente es muy similar, mante-



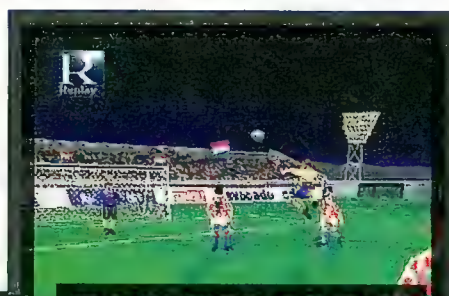


# S A T U R N

## a f o n d o



DEPORTIVO



### VISTAS

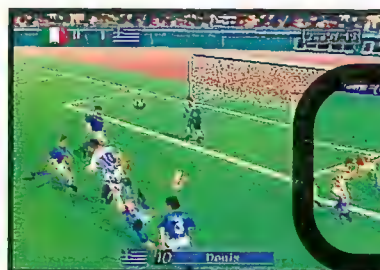
LATERAL



REAL



ISOMETRICA



### SELECCIONES



niendo toda la espectacularidad en los movimientos de los jugadores, y permitiendo seguir el juego a pantalla completa. Entre las perspectivas aparecen dos vistas isométricas, una lateral y otra real, con lo que existe una más que en INTERNATIONAL VICTORY GOAL. A estas cámaras hay que unir tres planos diferentes y una amplia gama de repeticiones que consiguen cubrir perfectamente este aspecto. También se han incorporado 54 selecciones distribuidas en cinco grupos europeos, dos americanos, uno africano y otro que mezcla equipos de Asia y Oceanía. Los jugadores son ficticios, representando sus cualidades mediante un pentágono similar al





utilizado en NBA ACTION para Mega Drive. Sin embargo, en este aspecto se encuentra la principal mejora, tanto con respecto a la primera entrega como a su hermano japonés, con un editor de jugadores que hará las delicias de los grandes aficionados al fútbol. También se ha modificado la *intro*, con una sucesión de imágenes dignas de ser observadas con detalle. Las tandas de penaltis, en los que se emplea una perspectiva real desde la espalda del jugador que realiza el lanzamiento, son una modalidad más incluida. En el aspecto sonoro, el comentarista narra los diferentes lances del juego. De todas formas, todos estos elementos no son más que una anécdota al lado de la impresionante jugabilidad. **WORLDWIDE SOCCER** tiene madera de líder, y es hasta el momento el mejor simulador de fútbol para Saturn.

CHIP & CE

**SEGA WORLDWIDE SOCCER**

PRESS START BUTTON

© SEGA ENTERPRISES LTD. 1995

GENERA	
GENERA	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-4
VIDAS	1
FASES	3 de competición
CONTINUACIONES	ILIMITADAS
PASSWORDS	N/A
GRABAR PARTIDA	SI

**GRAFICOS**

El magnifico diseño gráfico de los jugadores se complementa con unas animaciones fuera de serie. La realismo de camaras es mas que suficiente.

**93**

**MUSICA**

Resalta su aportación en lo espectacular intro, aun que en el resto del programa cumple perfectamente su misión sin asombrar a nadie.

**86**

**SONIDO FX**

Destaca el comentarista que, en ingles, ofrece datos sobre las acciones y sobre distintos lances del juego mientras se disputan los partidos.

**88**

**JUGABILIDAD**

El sencillo control de los jugadores permite facilitar los movimientos, mejorando el control de los jugadores.

**95**

**94 GLOBAL**

Es uno de esos juegos redondos en el que no hay ningun aspecto que desentonara. La jugabilidad y el impecable diseño gráfico lo convierten en el nuevo líder en su género deportivo. Solo el 42 años de Sega es suficiente para demostrar su sistema en general. Es una excelente opción que no solo se presta para otros consolas.

+ El mejor simulador de fútbol para Saturn. Jugabilidad como en el espacio físico.

- La falta de cámara desde que llega la región superior.



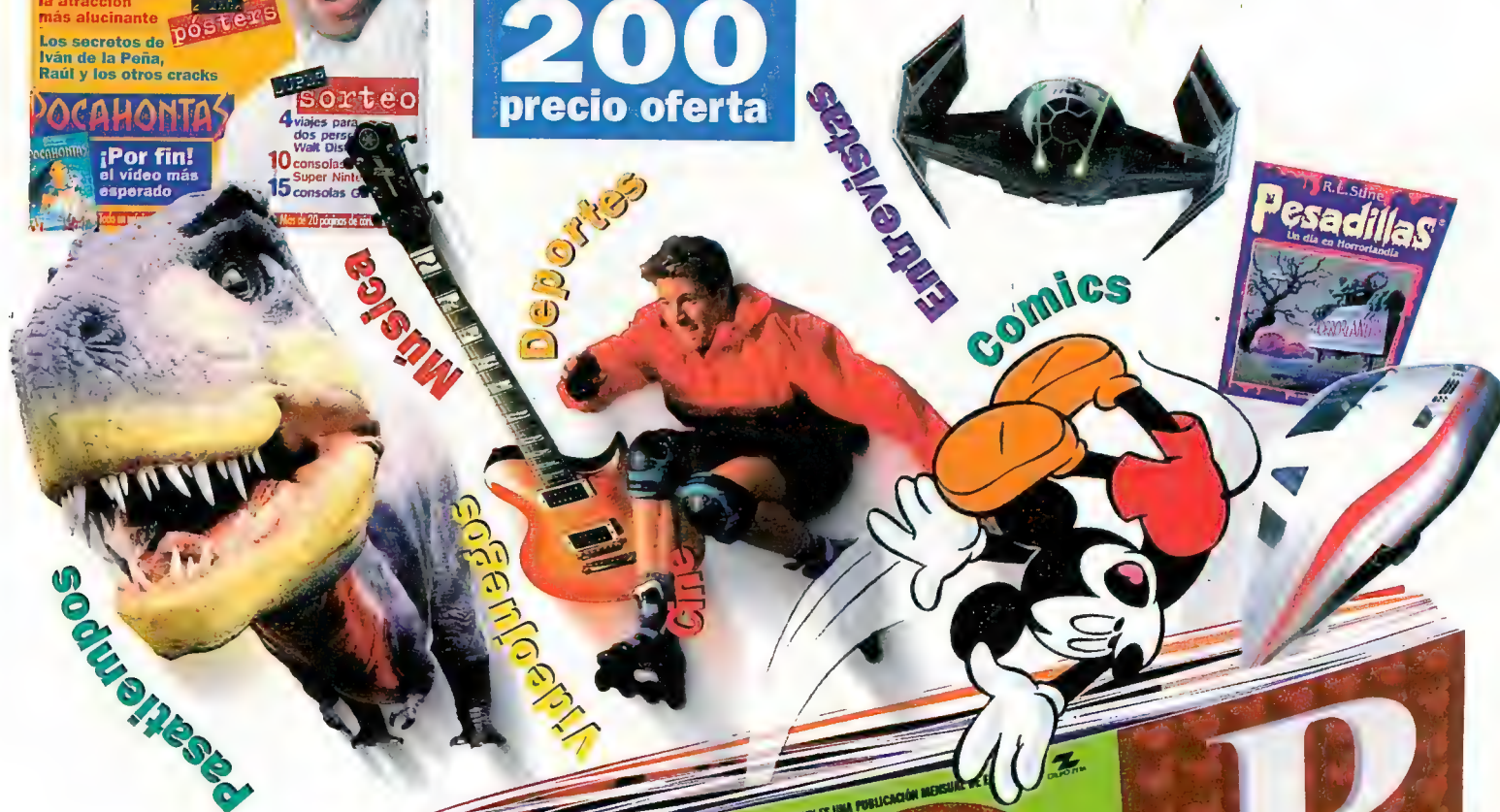
# Sigue la fiebre Top Disney

La revista que estabas esperando



## EL nº 1 ha arrasado

~~250 ptas~~  
**200**  
precio oferta



Compra cada mes

**TOP** Disney

UNA  
PUBLICACION  
MENSUAL DE  
EDICIONES  
**B**  
GRUPO ZETA  
Z  
GRUPO ZETA



Porque ya no eres un niño.

**El nº 2  
lo va a  
superar**



## PLAYSTATION

- 1 **TEKKEN 2**  **Beat'em up** ♦ **Namco**  
Los indomables guerreros de **TEKKEN 2** siguen dando el callo para permanecer un mes más en lo alto de la lista. No puedo, no puedo, no puedo.
- 2 **RESIDENT EVIL** **Aventura** ♦ **Capcom**
- 3 **CRASH BANDICOOT** **Plataformas** 3D ♦ **Sony**
- 4 **DIE HARD TRILOGY** **Acción** ♦ **Electronic Arts**
- 5 **FORMULA 1** **Conducción** ♦ **Sony**
- 6 **MOTORTOON GP 2** **Conducción** ♦ **Sony**
- 7 **PENNY RACERS** **Conducción** ♦ **Sony**
- 8 **STREET RACER** **Conducción** ♦ **Ubi Soft**
- 9 **TIME COMMANDO** **Beat'em-up** ♦ **Electronic Arts**
- 10 **NAMCO PIECES VOL. I** **Colección** ♦ **Namco**

## SATURN

- 1 **TOMB RIDER**  **Aventura** ♦ **Sega**  
Indiana Jane ha destronado a **NIGHTS** del primer puesto. El intrepido y aguerrido **Mayerick** os pone al tanto de sus aventuras en este número.
- 2 **NIGHTS** **Arcade** ♦ **Sega**
- 3 **WORLD WIDE SOCCER '97** **Deportivo** ♦ **Sega**
- 4 **AFRO DUTCH**



EL MAS APETITOSO



EL MAS BRUTAL



EL MAS TORPEDO

## GAME BOY

- 1 **DONKEY KONG LAND** **Plataformas** ♦ **Nintendo**
- 2 **TETRIS ATTACK** **Puzzle** ♦ **Nintendo**
- 3 **GALAGA & GALAXIAN** **Clásicos** ♦ **Nintendo**
- 4 **STREET RACER** **Conducción** ♦ **Ubi Soft**
- 5 **BATTLE ARENA TOSHINDEN** **Beat'em-up** ♦ **Takara**

## GAME GEAR

- 1 **ARENA** **Shoot'em-up** ♦ **Sega**
- 2 **SONIC LABYRINTH** **Plataformas** ♦ **Sega**
- 3 **TINTIN EN EL TIBET** **Plataformas** ♦ **Infogrames**
- 4 **TAIL'S ADVENTURES** **Plataformas** ♦ **Sega**
- 5 **JOHN MADDEN '96** **Deportivo** ♦ **Electronic Arts**

♦ Lista confeccionada a partir de las opiniones independientes de los redactores de esta prestigiosa publicación.





- Conducción ♦ Sega
- 5** STREET RACER NOVEDAD
- Conducción ♦ Ubi Soft
- 6** VIRTUA FIGHTER KIDS ↓
- Beat'em-up ♦ Sega
- 7** STORY OF THOR ↓
- Action RPG ♦ Sega
- 8** NIGHT WARRIORS NOVEDAD
- Beat'em-up ♦ Capcom
- 9** VIRTUA FIGHTER 2 ↓
- Beat'em-up ♦ Sega
- 10** ALIEN TRILOGY =
- Shoot'em-up ♦ Acclaim

## SUPER NINTENDO

- 1** SUPER MW 2: YOSHI'S ISLAND =
- Plataformas ♦ Nintendo
- No se avista nada ni nadie que pueda perturbar el solitario y tranquilo reinado de Mario. Ni los grillos de The Punisher podrán con él.
- 2** DK COUNTRY 2 =
- Plataformas ♦ Nintendo
- 3** SECRET OF EVERMORE =
- Action-RPG ♦ Square
- 4** TETRIS ATTACK =
- Puzzle ♦ Nintendo
- 5** I.S. SOCCER DELUXE =
- Deportivo ♦ Konami
- 6** BREATH OF FIRE 2 =
- Action RPG ♦ Capcom
- 7** WINTER GOLD NOVEDAD
- Deportivo ♦ Nintendo
- 8** KILLER INSTINCT ↓
- Beat'em-up ♦ Nintendo
- 9** KIRBY'S DREAM COURSE ↓
- Arcade ♦ Nintendo
- 10** MAUI MALLARD =
- Plataformas ♦ Disney Interactive



# SUPER GEGOS

## MEGA DRIVE

- 1** SONIC 3D NOVEDAD
- Arcade ♦ Sega
- Por fin se produce un cambio en el liderazgo. El elefante no vuelve rejuvenecido para recordar sus tiempos más gloriosos en los 16 bits de Sega.
- 2** I.S. SOCCER DELUXE NOVEDAD
- Deportivo ♦ Konami
- 3** TOY STORY ↓
- Arcade ♦ Disney Interactive
- 4** COMIX ZONE ↓
- Beat'em-up ♦ Sega
- 5** MAUI MALLARD ↓
- Plataformas ♦ Disney Interactive
- 6** MICROMACHINES '96 ↓
- Conducción ♦ Codemasters
- 7** POCAHONTAS ↓
- Plataformas ♦ Sega
- 8** VECTORMAN ↓
- Shoot'em-up ♦ Sega
- 9** SUPER SKIDMARKS =
- Conducción ♦ Acid Software
- 10** BUGS BUNNY =
- Plataformas ♦ Sega



## NEOGEO CD

- 1** KING OF FIGHTERS '95 =
- Beat'em-up ♦ SNK
- 2** PULSTAR =
- Shoot'em-up ♦ SNK
- 3** METAL SLUG =
- Shoot'em-up ♦ Nazca Corporation
- 4** FATAL FURY REAL BOUT =
- Beat'em-up ♦ SNK
- 5** SAMURAI SHODOWN 3 =
- Beat'em-up ♦ SNK

## C D

- 1** ZELDA'S ADVENTURE =
- Aventura ♦ Philips
- 2** THE APPRENTICE =
- Plataformas ♦ Philips
- 3** BURN: CYCLE =
- Aventura ♦ Philips
- 4** LOST EDEN =
- Aventura ♦ Cryo
- 5** MAD DOG MCCREE 2 =
- Shoot'em-up ♦ Capdisc



# TOMB RAIDER

## EN BUSCA DE

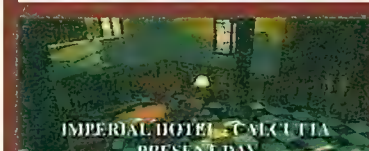
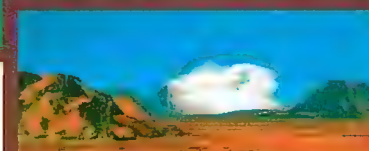
DESDE LA APARICION DE LAS CONSOLAS DE 32 BITS, MUCHOS HEMOS ESTADO ESPERANDO EL MOMENTO QUE AHORA POR FIN NOS HA TOCADO VIVIR CON ESTA GENIAL AVENTURA.

**R**ecordad una de las trilogías cinematográficas más impresionantes de todos los tiempos (una pista, lleva sombrero y látigo). Tomad a su protagonista Indy y transformadlo en una fémina (con la mejor de las intenciones). Una vez hecho esto, incluid escenas épicas de la trilogía, como la gigantesca bola, y otras situaciones clásicas de la serie (puentes, villanos, pirámides, ído-

los, etc.). Y para terminar, sacad un tiranosaurio de PARQUE JURASICO y ¿qué tenemos? Pues, ni más ni menos que **TOMB RAIDER**, una auténtica pasada de **Core Design** que incluso en el título se parece a **EN BUSCA DEL ARCA PERDIDA** (por cierto, el arca lo encontraréis en la propia casa de Lara, protagonista del juego). Pero, ¿qué hace que este juego sea tan maravilloso como hemos dicho al



LOS ALAMOS - NEW MEXICO



IMPERIAL HOTEL - CALCUTTA  
PRESENT DAY



### COMO UNA PELICULA

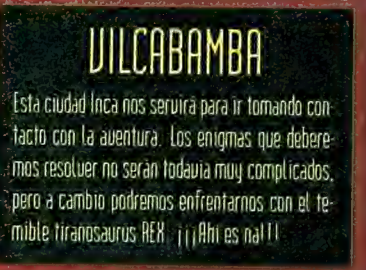
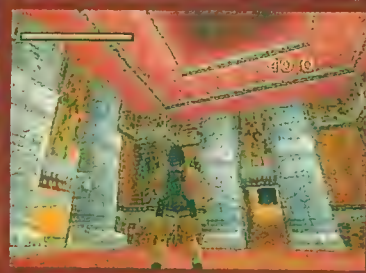
Para entrar en ambiente, una corta intro tratará de explicarnos el por qué de la aventura. Lara, como podéis comprobar, lleva unas pintas un poco lamentables, pero nada que no pueda ser superado por cualquier miembro de la redacción.



# LA TUMBA PERDIDA

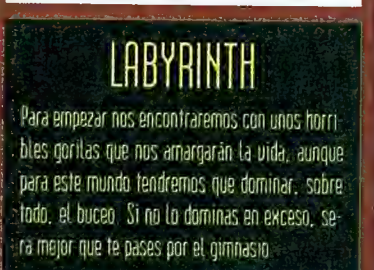
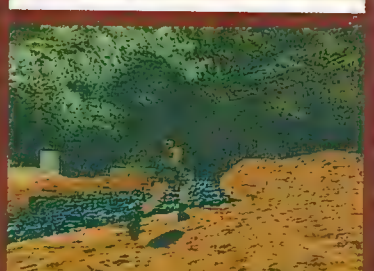
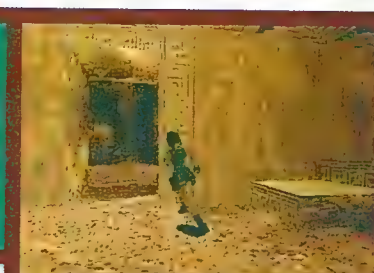
principio del texto? Además del ambiente aventurero que rodea a todo el juego, nos encontramos con una producción técnica que, por lo menos a este redactor, le parece de lo mejorcito que se puede encontrar hoy en día para *Saturn*. Un perfecto ejemplo puede ser la presentación gráfica. Todo en el juego aparece ante nosotros por medio de un *engine 3D* cuya calidad debemos reconocer. A pesar de que en ciertos momentos el juego se ralentice un un poco (sobre todo en los espacios abiertos, de los que hay muchos en el juego), el programa mantiene la composición en la mayor

parte de las ocasiones. Otro de los aspectos destacados del juego son las animaciones. Dejando de lado al personaje protagonista, todas las personas o animales que aparecen durante la aventura cuentan con realistas movimientos, incluido el enorme tiranosaurio del valle perdido, en el que también aparecerán los temidos velociraptors. Pero sin ningún género de dudas, Lara es lo mejorcito del juego. Además de sus buenas «proporciones» (con provocativo pantalón corto incluido), esta fémina será capaz de realizar todo tipo de acciones. Nadar, trepar, correr, saltar, activar palancas y una infini-



## VILCABAMBA

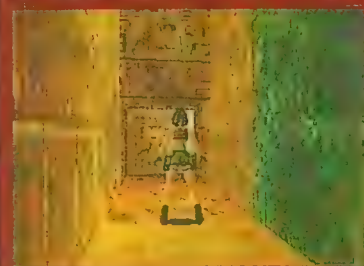
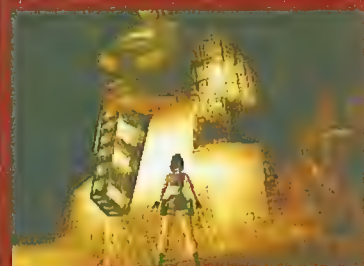
Esta ciudad Inca nos servirá para ir tomando contacto con la aventura. Los enigmas que deberemos resolver no serán todavía muy complicados, pero a cambio podremos enfrentarnos con el temible tiranosaurio REX. ¡¡¡ Ahí es ná!!!



## LABYRINTH

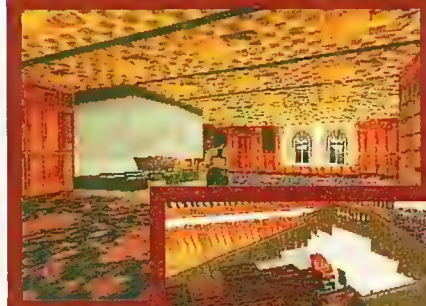
Para empezar nos encontraremos con unos horribles gorilas que nos amargarán la vida, aunque para este mundo tendremos que dominar, sobre todo, el buceo. Si no lo dominas en exceso, será mejor que te pases por el gimnasio.



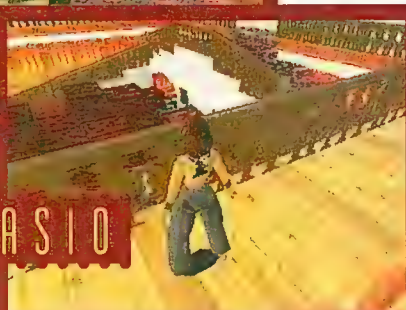


## EGYPTIAN

Como no podía ser de otra forma, y ya que una aventura no es tal sin la presencia de algún tipo de civilización como la egipcia, en **TOMB RAIDER** nos enfrentaremos a las maldiciones de los templos egipcios. Ante unos bellos escenarios, Lara deberá sortear todo tipo de malintencionadas trampas, en una demostración de lo que la perturbada mente de un programador puede crear.



## GIMNASIO



dad de movimientos diferentes. Tal es la cantidad de éstos, que disponemos de un nivel especial (la casa-gimnasio de Lara) al que podremos acceder desde el menú. En dicho lugar podremos practicar todo lo comentado, al tiempo que recibiremos recomendaciones de la propia protagonista. Como véis, todo está pensado para disfrutar.

Las músicas parecen sacadas de la mejor de las películas de aventuras, obedeciendo perfectamente a la cantidad de situaciones y lugares que visitaremos. Los efectos de sonido, como era de esperar, no se apartan de la tónica general del juego, aportando todo tipo de voces, gritos, rugidos, golpes, etc.

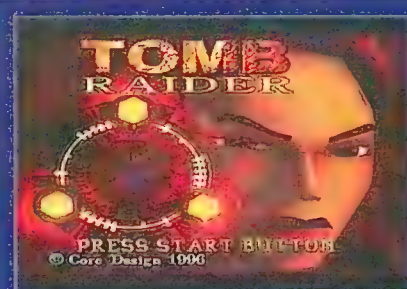
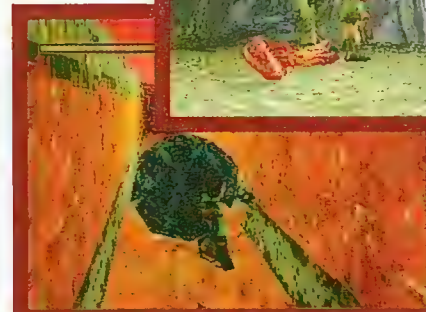
En fin, sentimos no contar con más espacio para contaros la infinidad de cosas que se nos han quedado en el tintero. Lo mejor es que lo veáis vosotros mismos.

NEMESIS & J.C.MAYERICK

En el gimnasio Lara podrá practicar todos los movimientos (algunos ciertamente complejos) que la protagonista puede realizar. Lo mejor para comenzar la aventura es darse un paseo por esta curiosa estancia del juego.

Algunas escenas inolvidables de la historia del cine se dan cita en este insuperable **TOMB RAIDER**. ¿No, ¿a que os recuerda esa inmensa roca que rueda? ¿Y ese terrorífico tiranosaurio que persigue a Lara? Lo que no sufra esta chica.

## ESCENAS EPICAS



CORE DESIGN	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	ENERGIA
FASES	4 MUNDOS
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

## GRAFICOS

El engine 3D es simplemente magnífico y, aunque en ciertos momentos la situación se ralentiza, en general se mantiene en unos niveles aceptables.

92

## MUSICA

Unos estupendos temas ambientan a la perfección toda la aventura. Pero lo mejor de todo es la música que suena cada vez que un peligro acecha.

92

## SONIDO FX

Desde la voz de Lara hasta los rugidos de los animales, pasando por los movimientos de rocas, las palancas, las cascadas, las pisadas... todo genial.

91

## JUGABILIDAD

Hasta ahora no ha aparecido ningún juego para Saturn que transmita de una forma tan maravillosa el ambiente aventurero que desprende **TOMB RAIDER**.

94

93

## GLOBAL

Sin ningún tipo de dudas, **TOMB RAIDER** es el mejor juego que he jugado en Saturn y, por lo menos, uno de los tres mejores a los que he debido enfrentarme. Todo en él es maravilloso, pero lo que más te gustará será la cantidad de situaciones diferentes a las que te deberás enfrentar en esta interminable aventura.

⊕ Los gráficos, el ambiente, la chica, los enemigos, el efecto del agua, los animales... todo.  
⊖ En determinadas ocasiones el juego se ralentiza un poquito, aunque no molesta en absoluto.



CONCURSO

# WIPE OUT 2097?

2  
TELEVISORES  
DE REGALO



5



10



**SUPER JUEGOS y PSYGNOSIS** quieren compartir el lanzamiento de la segunda parte de **WIPE OUT** con vosotros, y sortean 10 espectaculares premios que consisten en: 2 lotes de 1 TV, 1 juego y 1 Negcon Pad. 3 lotes de 1 juego y 1 mando, y 5 últimos premios de 1 mando. Para conseguirlos, tenéis que contestar a estas fáciles preguntas y mandar la respuesta junto con el cupón relleno con tus datos (no se admiten fotocopias) antes del 31 de Noviembre a: Ediciones Reunidas S. A. C/ O'Donnell 12. 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre «Concurso WIPE OUT».

Preguntas:

- 1) ¿Cuántos circuitos podemos encontrar en WIPE OUT 2097?
- 2) ¿Cuántas clases de armas podemos encontrar en este espectacular título?
- 3) ¿Cuántas categorías iniciales de juego tiene WIPE OUT 2097?

NOMBRE:	APELLIDOS:	
DOMICILIO:	POBLACION:	
PROVINCIA:	C.P.:	TEL.:
RESPUESTA (1)		
RESPUESTA (2)		
RESPUESTA (3)		





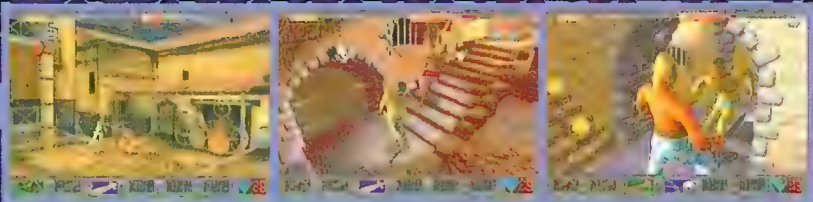
# TIME COMMANDO

FASE 1



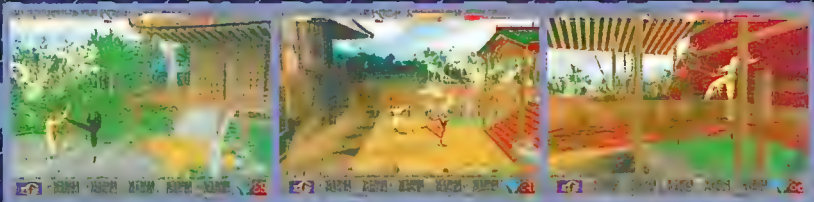
LA PREHISTORIA

FASE 2



EL IMPERIO ROMANO

FASE 3



JAPON. EDAD MEDIA

FASE 4



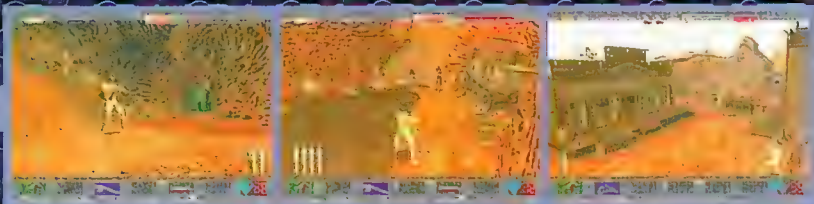
LA EDAD MEDIA

FASE 5



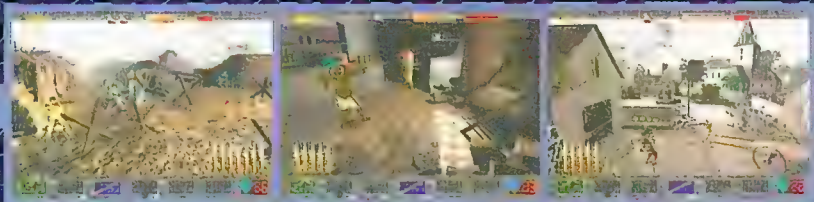
LOS CONQUISTADORES

FASE 6



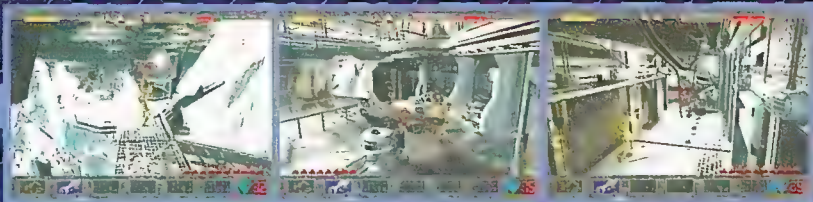
EL SALVAJE OESTE

FASE 7



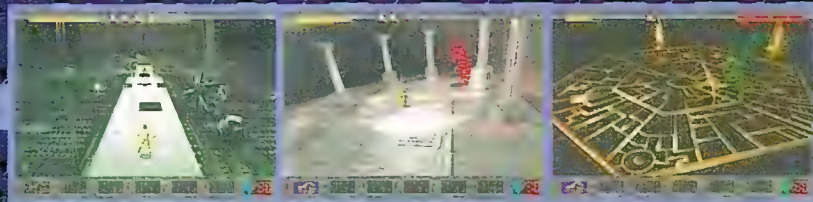
GUERRAS MUNDIALES

FASE 8



EL FUTURO

FASE 9



MÁS ALLA DEL TIEMPO



# PLAYSTATION

## a fondo



BEAT'EM-UP

### TIEMPOS

Los creadores de **LITTLE BIG ADVENTURE**, juego que se encuentra disponible para **PlayStation** en **Japón**, quieren ganarse las simpatías de los usuarios de **PlayStation** con una excelente epopeya a través del tiempo. **TIME COMMANDO** no es una aventura gráfica, se trata más bien de un *beat'em-up* en 3D con ciertos elementos típicos de una aventura. Por ejemplo, buscar resortes para abrir puertas, así como la perspectiva en que transcurre toda la his-

Un virus ha infectado el centro histórico-táctico, y las consecuencias pueden ser terribles para la historia de la humanidad. Tú tienes que evitarlo.



toria. Para ponernos en antecedentes, el juego cuenta con una extensa *intro* en la que veremos como un desalmado introduce un virus en el centro histórico-táctico. A partir de ahí, **Stanley**, el protagonista, se ve embarcado en un viaje a través de ocho épocas de la historia. Como colofón terminará en un lugar más allá del tiempo para desactivar el virus una vez haya derrotado a todos los enemigos virtuales que éste ha creado. Toda la ambientación ha sido realizada cuidadosamente para que

los episodios reflejen fielmente el espíritu de cada una de las fases. Quizá, en algunos momentos, las perspectivas más lejanas nos hagan perder las referencias respecto a nuestros enemigos, con la consiguiente merma de puntos de energía. Por lo demás, **TIME COMMANDO** es una auténtica belleza, tanto sonora como visual, que os mantendrá ocupados el suficiente tiempo como para amortizar la inversión en su compra.

R. DREAMER

### DIFÍCILES



SELECCIONAR NIVEL	
SELECCIONAR EQUIPO	
MEGAS	10000
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	9
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	01
GRABAR PARTIDA	NO

#### GRÁFICOS

Gráficos renderizados que dan la impresión de gran realismo y de una gran belleza a todos los escenarios del juego.

92

#### MÚSICA

Todos los melodías son correctas pero pasan un tiempo demasiado largo al cumplir la perfección en el papel ambiental.

88

#### SONIDO FX

Los efectos de sonido y los diálogos están muy conseguidos aunque al jugar se encuentran algo lejos de ser realistas.

89

#### JUGABILIDAD

El juego es bastante divertido, aunque los elementos de la aventura parecen algo repetitivos y los enemigos algo débiles.

89

89

#### GLOBAL

Un trabajo impresionante sobre todo a nivel gráfico.

El juego alcanza un nivel muy alto de calidad. El juego y el uso de diferentes armas a lo largo de las épocas aportan diversidad a un título que se debe jugar aunque con un grado de dificultad ajustado para que la aventura no se quede en un mero pasatiempo.

El apartado gráfico y sonoro merece elogios por la calidad de la ambientación y los efectos de sonido y diálogos que dan realismo a la experiencia de juego.





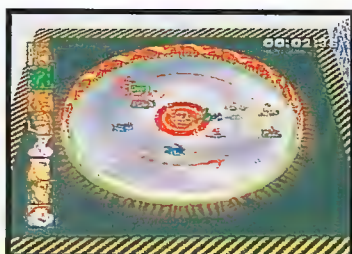
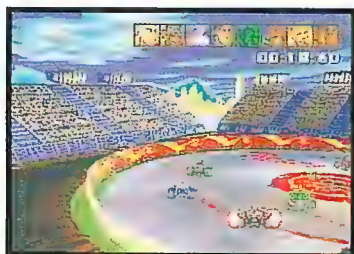
# TORPEDORS

Después de su exitoso paso por las consolas de 8 y 16 bits, por fin llega el segundo juego de Ubi Soft para las máquinas de nueva generación. Ajustaos los cinturones, llega STREET RACER.

## VISTAS



**RUMBLE**  
Expulsa a trompazos al resto de coches de este escenario. ¡Esto es la guerra!



## MODO MICRO

Los amantes de las cosas pequeñas disfrutarán con el modo micro.



La gente de Vivid Image son un equipo de programación que lleva bastantes años en el mundillo de los juegos. Los afortunados poseedores de esa maravilla llamada *Amiga* recordarán sus primeros éxitos con *Mirrorsoft* y *Psygnosis* como *HAMMERFIST*, un curioso arcade en el que controlábamos a dos personajes distintos; *TIME MACHINE*, una aventura a través del tiempo, o la saga de *FIRST SAMURAI*, cuya segunda parte

tendría su versión para *Mega Drive*. *STREET RACER* era el primer juego que *Vivid* realizó para *Ubi Soft*, y

supuso un éxito destacado para las dos compañías. Por fin está aquí la versión de 32 bits de este juego, y tenemos que confesar que ha constituido una muy grata sorpresa. Si tuviéramos que enumerar todas las virtudes de este juego, nos pasaríamos varias horas hablando sin parar. Para empezar, los gráficos son bastante impresionantes, sobre todo en lo que al entorno 3D se refiere. Todos los escenarios parecen una preciosa y colorista maqueta. Algunos de los efectos empleados en éstos son asombrosos, como la transparencia del agua, y sorprende-



# SATURN-PLAYSTATION

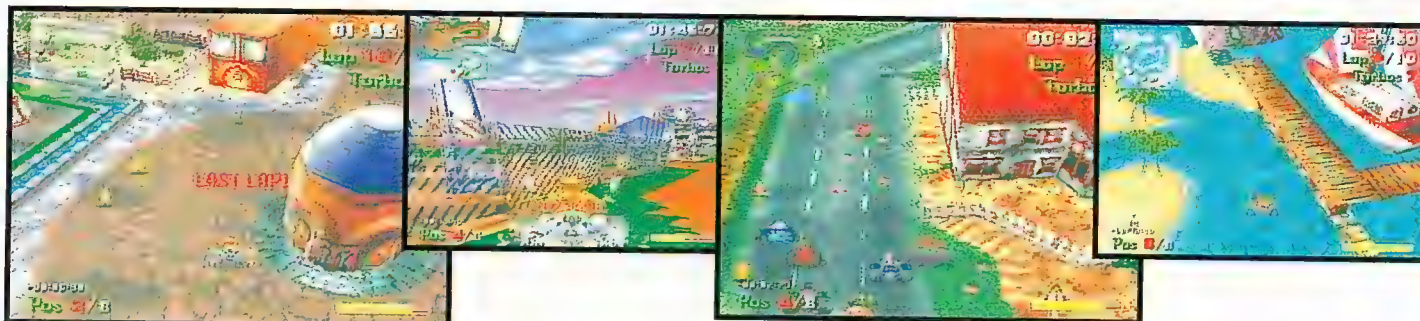
## a fondo

CONDUCCION



### BRONZE CUP

Esta copa representa una oportunidad única para cogerle el «tranquillo» al control del coche y la mecánica del juego. Os aconsejamos que utilicéis el modo beginner de conducción.



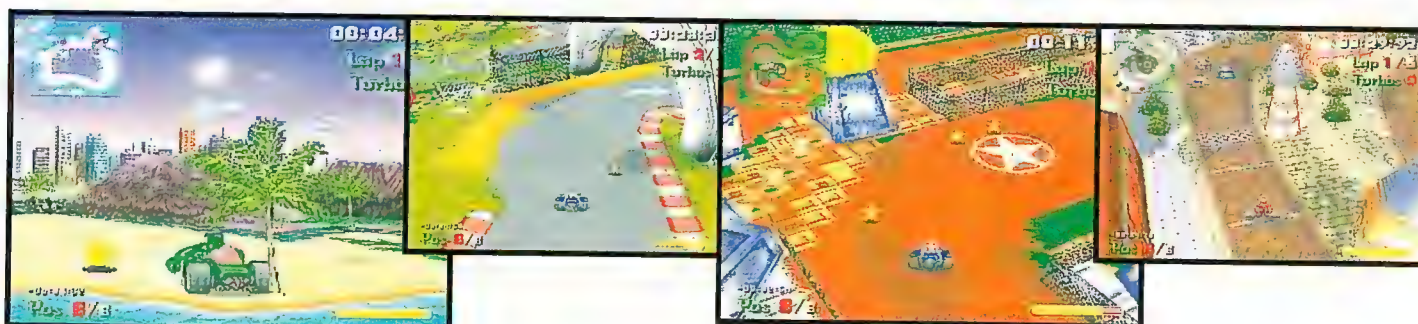
### SILVER CUP

El primer reto real para los buenos pilotos. Aquí encontraremos algunos circuitos con una dificultad bastante alta, especialmente si lo que intentamos es llegar en el primer puesto.



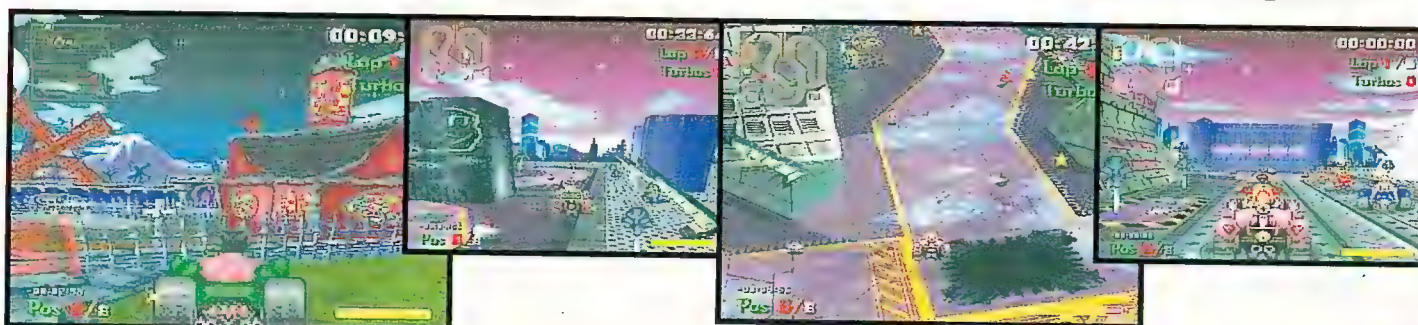
### GOLD CUP

Mejor que el oro de las barritas de Pescanova es conseguir esta copa, si lo haces tienes seguro un puesto entre los mejores, pero aún no lo has visto todo, muchachote feliz.



### PLATINIUM CUP

Si llegas aquí habrás llegado donde ningún Director de Arte llegó jamás, pero antes de echar las campanas al vuelo tendrás que superar los veinte circuitos, ¡no es imposible!



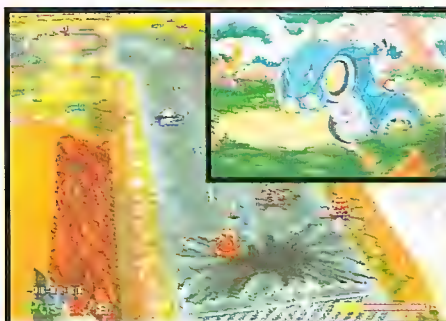


# STREET RACER

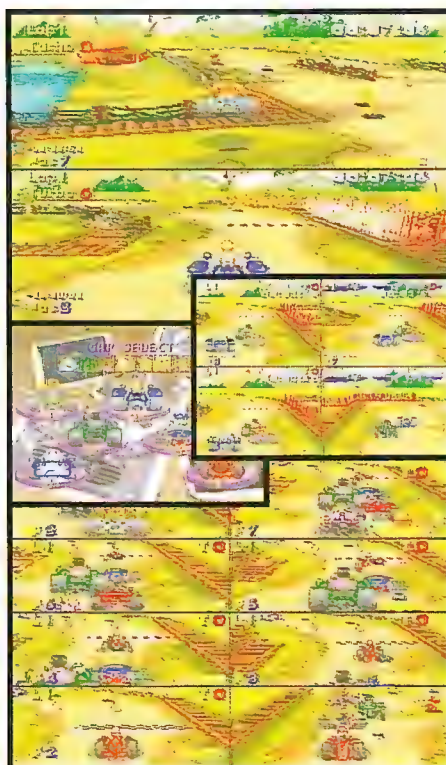
SATURN-PLAYSTATION



## EXTRA



El esfuerzo tiene premio, y el tuyo será un truco que te proporcionará un coche más y tres circuitos. Próximamente en la sección de trucos de «Dremayer».



## ADVANCED MODE



## TRUCO

Otro fenomenal premio será la oportunidad de redefinir por completo las dimensiones de todos y cada uno de los vehículos, incluyendo las ruedas y el tamaño.



rán sobre todo a los usuarios de Saturn. En este apartado sólo echamos de menos un mayor detalle en los coches de los personajes, que a veces se ven poco integrados en los decorados. No deja de ser curioso que el vehículo del Conejo esté mucho mejor realizado que el resto. La música y los efectos están un poco por debajo del resto del programa, aunque no están nada mal. En cuanto al resto del juego, hay grandes y abundantes novedades con respecto a los 16 bits. En primer lugar, ha desaparecido

el modo de fútbol del original, lo cual sinceramente no es ninguna desgracia. El número de circuitos se mantiene, y el modo Rumble también. Pero lo mejor son las nuevas vistas y tamaños de los coches. Tendremos un modo al estilo MICROMACHINES con dos perspectivas, plana e isométrica, y por si esto fuera poco dispondremos de cuatro cámaras distintas. Si a esto le sumamos la posibilidad de hasta ocho jugadores... ¿quién da más?

THE PUNISHER



VER SEPT	
VING LAGE	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-8
VIDAS	3
FASES	24
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

## GRAFICOS

Aeromodelos y detalles paisajes en 3D moviéndose con gran suavidad que esmeren por el detalle de «Simulador» o los vehículos de Saturn.

91

## MUSICA

No llegan a la genialidad sonora de RAYMAN, pero están bastante por encima del resto de las composiciones musicales de videojuego. Bastante notables.

89

## SONIDO EX

Ninguna cosa excepcional en este apartado. Los efectos justos, que cumplen con su cometido sin más. Si esperáis algo es... «Simulador» o los vehículos de Saturn.

80

## JUGABILIDAD

La diversión es total con este compacto. Por mucha gente que haya en tu casa siempre podéis jugar. Y si estáis solos tenéis 24 circuitos que superar.

94

93

## GLOBAL

Con sólo dos juegos de 32 bits en su haber, los chicos de Ubi Soft han logrado situarse por méritos propios entre los mejores de las nuevas consolas. STREET RACER es uno de los arcades de conducción más divertidos, variados y completos que podéis encontrar. Recomendado si sois melómanos en vuestra raza.

+ «Simulador» o los vehículos de Saturn.  
- «Simulador» o los vehículos de Saturn.



# Por fin llega **PC Plus**

la revista europea de informática  
más vendida en el mundo

Nº 1 ya  
a la venta

**Pentiums a 200 Mhz,**

Análisis comparativo  
de los Pentium más rápidos

**Más de 60 páginas  
de productos probados**

Lectores CD-ROM de infarto

Grandes del C++ a prueba

**Análisis a fondo**

Corel Word Perfect Suite 7

Pilot, otro juguete de ensueño

**Cursos completos** en la revista y

en el Super CD, archivos  
de ejemplo y películas ScreenCam:

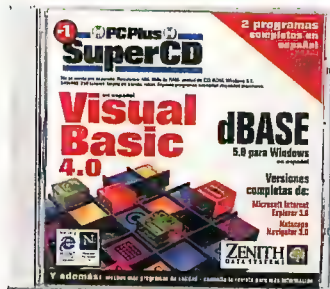
**Desarrollo de bases  
de datos** con dBase 5.0  
para Windows

**Los mejores trucos**

y ayudas en nuestro taller  
práctico de Delphi

Con  
cada número  
regalo de un  
Super CD-ROM

Elaborado especialmente para la revista



## En el CD-ROM del Nº1

Dos programas completos en castellano sin ninguna limitación de uso

**Microsoft Visual Basic 4.0 Borland dBase 5.0 para Windows**

Versiones completas de Microsoft Internet Explorer 3.0 Netscape Navigator 3.0

Design Cad 3D Edición Especial y muchos otros programas, demos, juegos,  
herramientas para Internet y ficheros de datos

Con la colaboración de **ZENITH**  
DATA SYSTEMS

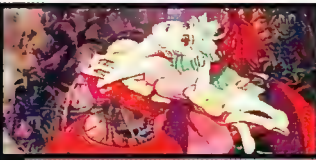
**PC Plus**  GRUPO ZETA

# aire fresco para el mundo de la informática

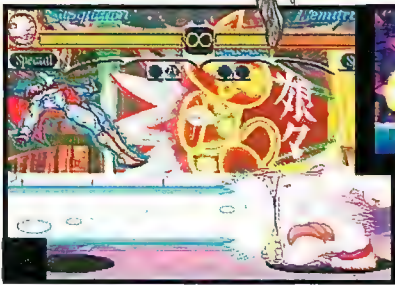




*La súcubo es la elección ideal para los jugadores novatos.*



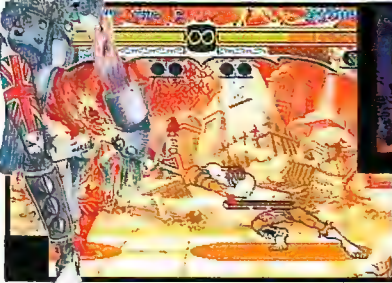
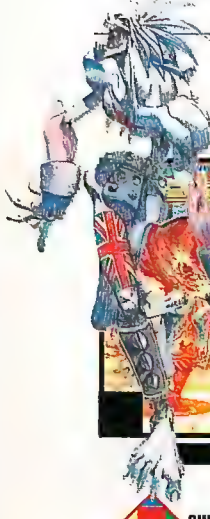
**Morrigan**



**Sasquatch**

*Peludo y adorable, es el cúlmén de la fuerza bruta.*

*El Keith Richards del más allá. Muy cool.*



**Lord Raptor**

**A**nterior en el tiempo a STREET FIGHTER ALPHA, NIGHT WARRIORS podría considerarse más una versión mejorada que una secuela del simpático pero algo soso DARKSTALKERS. Con mejoras sustanciales tanto a nivel gráfico como en llaves y número de personajes, este nuevo desfile de monstruos luchadores llega al mercado europeo bastante tiempo después que su sucesor

# NIGHT WARRIORS

Darkstalkers' Revenge





# SATURN



## a f e d o

### BEAT 'EM-UP

*El primer hombre-lobo experto en kárate, ninjitsu y macramé.*

*El espíritu del antiguo Japón recae en este viejo demonio.*

## Jon Talbain

*La mujer gato rezuma erotismo y agilidad a partes iguales.*

## Bishamon

*Un tritón marino con bastantes semejanzas con la célebre Criatura del Lago Negro de Jack Arnold. Y es que a pesar de moverse mejor en medios acuáticos, Rikuo es un excelente luchador en tierra.*

## Felicia

## Rikuo

## Huitzil

# La parada de los monstruos

*La herencia extraterrestre de la civilización azteca es dura y resistente como la piedra.*

*Vampiros, hombres-lobo, momias y todo tipo de criaturas de ultratumba se dan cita en este barroco beat 'em-up de la factoría Capcom, que llega a Saturn de manera oficial, tras cosechar un éxito sin precedentes en el difícil mercado japonés.*

en los salones recreativos, el ya mencionado STREET FIGHTER ALPHA. Esto podría explicarse únicamente por el mayor carisma y popularidad de Ryu, Ken y compañía, ya que en lo referente a gráficos y jugabilidad, NIGHT WARRIORS no tiene nada que envidiar a ningún STREET FIGHTER. Con la principal peculiaridad de tener como lu-

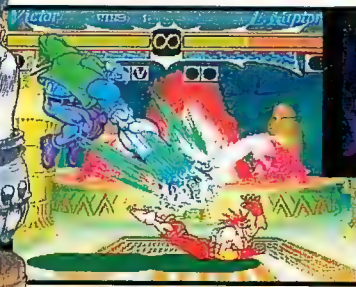
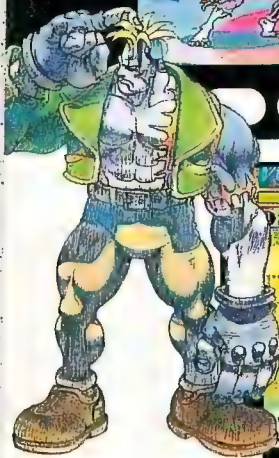
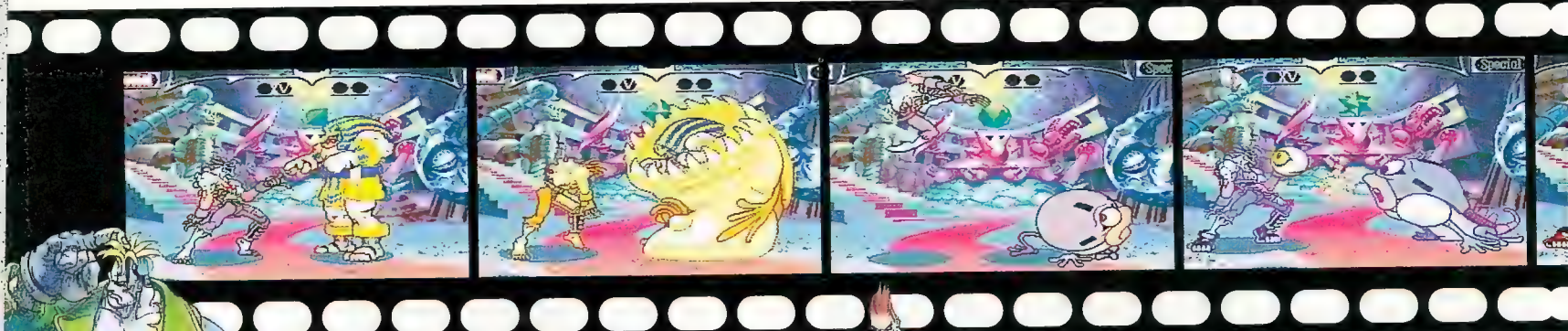
chadores a los principales monstruos del folclore y el cine fantástico, NIGHT WARRIORS mantiene la misma línea de los anteriores beat 'em-up de Capcom. Los fans del género podrán encontrar espectaculares movimientos especiales, llaves de todo tipo e incluso los populares chain combos (llamados así porque consisten en enganchar

sucesivos golpes y patadas de menor a mayor potencia) que eran una de las principales virtudes de STREET FIGHTER ALPHA (aunque por desgracia han desaparecido en ALPHA 2). Los gráficos, sin variar demasiado, tanto en personajes como escenarios, han mejorado ostensiblemente con respecto a DARKSTALKERS. Algo que salta a la



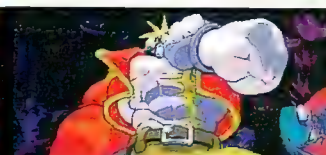
## NIGHT WARRIORS

*La crueldad y sentido del humor de Lord Raptor queda patente en esta secuencia en*



# Victor

*La creación del Barón es un compendio de fuerza y técnica*



# Demitri

*El rey de la noche defenderá su trono de los nuevos aspirantes*

## DOS JUEGOS EN UNO

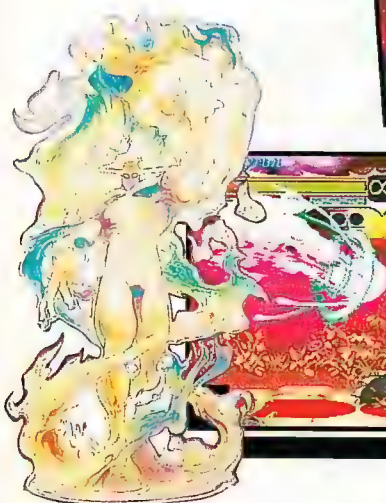
## APPENDIX

**En la sección de trucos  
podrás averiguar como activar  
el Appendix Mode y jugar con  
DARKSTALKERS.**



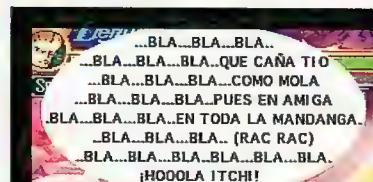
# Donovan

*El cazador es la esencia de la magia.*



# Pyron

*La mascota de Flamacas es ahora un personaje seleccionable.*



ZZZZZ

77777

*Ni los reyes del averno permanecen inmunes a los maratones verbales del apolíneo The Punisher.*





la que machaca literalmente a su rival i3 puntos colega!



### Anakaris

Ni un sarcófago de piedra podría detenerle.

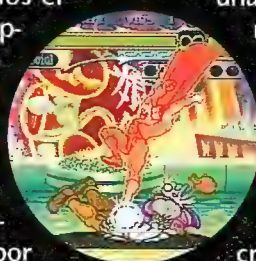


### Hsien-Ko

La patrona manicura ataca de nuevo.



vista si lo comparamos con la adaptación de DARKSTALKERS para PlayStation (de inminente lanzamiento en Europa) o si activamos el Appendix Mode, una curiosa opción secreta que permite acceder dentro de NIGHT WARRIORS a los escenarios, melodías y color de los personajes de DARKSTALKERS (incluso la intro de la recreativa). Todo un detallazo por parte de Capcom, introduciendo en un único CD dos juegos en uno. Ha si-



do un largo camino, pero por fin tenemos entre nosotros la adaptación a Saturn de una de las recreativas que más fama ha cosechado en los últimos años. Si te quedaste sin jugar con ella, o aún mejor, si disfrutaste de ella, no debes perderte esta asombrosa conversión. Por una vez, el slogan «tener una recreativa en casa» no suena a fantasmada. NEMESIS & DOC «La Larva Diurética».



Plataforma	SATURN
Formato	CD ROM
MEGAS	1-2
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	3
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

#### GRAFICOS

Los gráficos de este juego son muy buenos, especialmente en lo que respecta a la animación de los personajes y los fondos. El juego se ejecuta a 60 cuadros por segundo, lo que le da una gran fluidez.

94

#### MUSICA

El CD ROM y el juego en sí mismo tienen una gran variedad de música. La música de NIGHT WARRIORS y DARKSTALKERS, de hecho, es muy buena.

92

#### SONIDO FX

El sonido de este juego es muy bueno. El juego se ejecuta a 60 cuadros por segundo, lo que le da una gran fluidez.

90

#### JUGABILIDAD

El juego es muy divertido. El juego se ejecuta a 60 cuadros por segundo, lo que le da una gran fluidez.

93

93

#### GLOBAL

El juego es muy divertido. El juego se ejecuta a 60 cuadros por segundo, lo que le da una gran fluidez. El juego es muy divertido. El juego se ejecuta a 60 cuadros por segundo, lo que le da una gran fluidez.



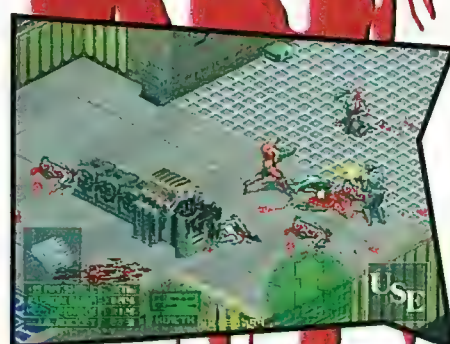
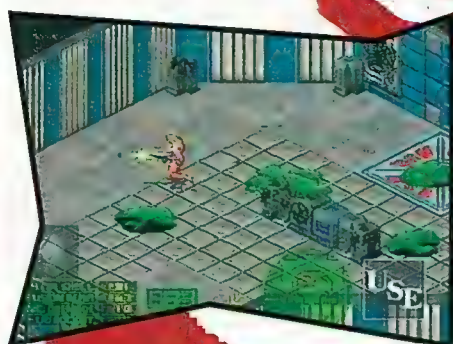
**C**onviene aclarar desde el principio que **PROJECT OVERKILL** no es ni el juego más salvaje de la historia ni el más sangriento que podamos recordar. Es cierto que la sangre está muy presente salpicando las paredes, formando charcos en el suelo y manchando casi todo a nuestro paso pero, a estas alturas, eso ya no asusta ni a las novicias. Mucho tendría que haber trabajado Konami para superar cualquier telediaro, y **PROJECT OVERKILL**, aparte de mucha «salsa de tomate» y algún pequeño reventón co-

## PERSONAJES



**LA ÚNICA DIFERENCIA ENTRE ELLOS SON SUS ARMAS SECUNDARIAS.**

poral de algún enemigo, no tiene mucho que aportar a dicha materia. Entrando ya en lo que es el juego, **PROJECT OVERKILL** es un complejo arcade en perspectiva isométrica en el que deberemos completar diferentes misiones calculando al milímetro casi todos nuestros pasos. La principal dificultad del juego, incluso en el nivel más sencillo de los tres existentes, la vamos a encontrar en lo tremendamente ajustado de nuestra vida y municiones. Pasar unas cuantas fases resulta relativamente sencillo pero, si tenemos en cuenta que al salvar la partida comenzamos la siguiente fase con la



# PROJECT OVERKILL

Lo salvaje, lo cruento y la sangre a granel acaban de encontrar en **PROJECT OVERKILL** un nuevo vehículo con el que atrapellar a las mentes más moralistas y pizpiretas del mundillo del videojuego. Una auténtica burrada gráfica que los aficionados a las sangrías gratuitas apreciarán en su justa medida.

# ESCUADRON DE LA MUERTE



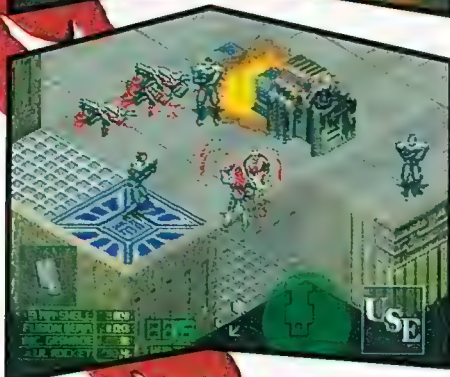
# PLAYSTATION



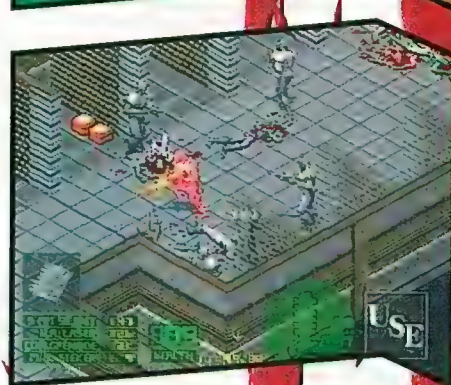
## a fondo

ARCADE

### MUERTE



### MENU DE FASE



### MISIONES

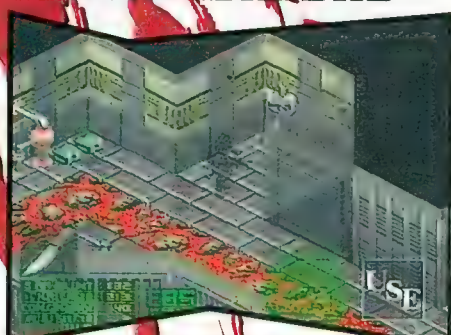


ANTES DE COMENZAR CADA FASE ES IMPRESCINDIBLE CONOCER CON EXACTITUD TODOS LOS OBJETIVOS Y PARTICULARIDADES DE LA MISION.

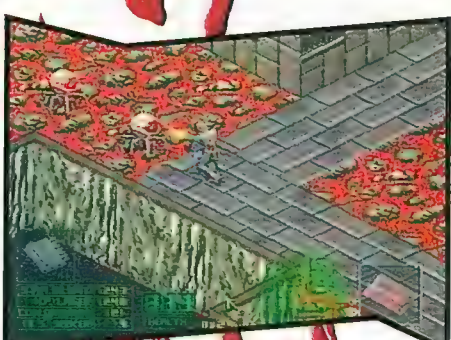
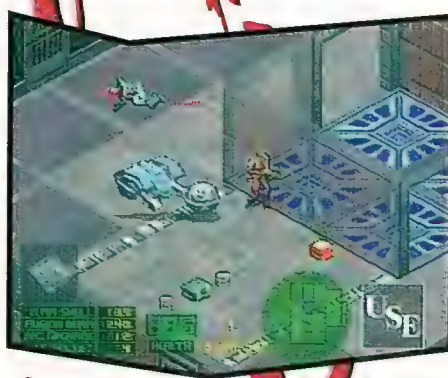
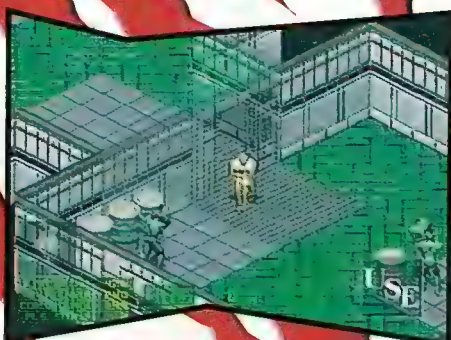
misma energía y munición con la que terminamos, la cosa se complica de una manera considerable. Con la práctica se puede aliviar un poco este extremo, aunque podemos asegurarnos que no se trata de ningún regalo. Vámonos, que la vida del programa está garantizada.

Gráficamente resulta muy atractivo, variado en el diseño de los escenarios, vistoso aunque algo monótono en su colorido y bastante cuidado en la cuestión de los detalles que conforman los decorados. Su único gran defecto, un fallo que hace daño a los ojos por su evidencia, son las enormes ralentizaciones que se producen al moverse unos cuantos enemigos en pantalla. Si exceptuamos este importante detalle, todo lo demás se en-

### INVISIBILIDAD

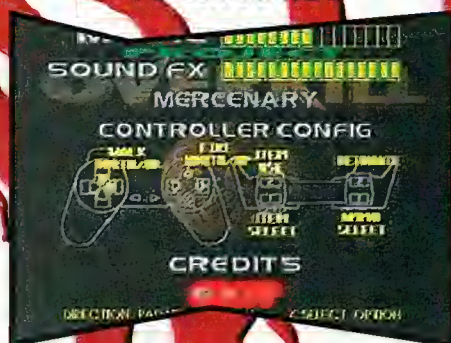


UNA DE LOS ITEMS MAS UTILES DEL JUEGO. DURANTE UN RATITO PODRAS MACHACARLOS SIN QUE SE ENTEREN DE QUE VA LA PELICULA.





## OPCIONES

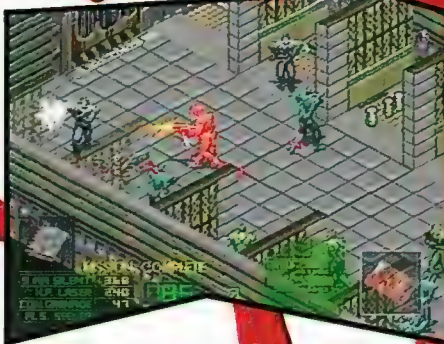
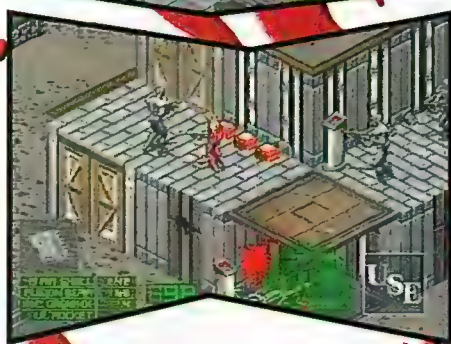
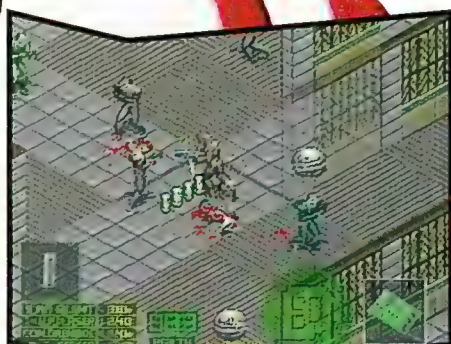


LA ÚNICA OPCIÓN A LA QUE TENDREIS QUE PRESTAR ATENCIÓN ES A LA DEL NIVEL DE DIFICULTAD, EL MÁS SENCILLO, YA ES DIFÍCIL.

## INVULNERABILIDAD



SIN ESTE ESCASO Y PRECIOSO ÍTEM ES PRÁCTICAMENTE IMPOSIBLE SUPERAR A LOS ENEMIGOS MÁS POTENTES DE LAS FASES FINALES.



## 100 X 100



SI LOGRAS ACABAR CON TODOS LOS ENEMIGOS DE LA FASE, TU VIDA AUMENTARÁ EN UN 20%. NO ES MUCHO... PERO SI RECOMENDABLE.

cuenta a la altura de lo esperado, con una música perfectamente elegida y unos efectos sonoros impecables en los que sobresalen los gritos y explosiones. Resumiendo, **PROJECT OVERKILL** es un programa que puede sacar a los amigos del disparo fácil y constante, típico de otros clásicos del género, pero que cautivará a aquellos que busquen acción potente pero calculada y con control. Aunque tiene algunos defectillos, sigue siendo una excelente opción en un género que no cuenta con demasiados títulos a pesar del innegable tirón que tiene este género entre los aficionados a los videojuegos. Un título nuevo de Konami que demuestra que sigue siendo una de las grandes.

DE LUCAR



KONAMI	
KONAMI	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	4
FASES	50
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

## GRÁFICOS

El excelente trabajo de ambientación y diseño de escenarios y personajes queda oscurecido por las molestas ralentizaciones en momentos puntuales.

88

## MÚSICA

Metodías épicas con orquestación salvaje y otras con aires de misterio que aumentan la tensión. Al programa le vienen como anillo al dedo.

90

## SONIDO FX

En un juego tan potente en explosiones y malanzas varios, los efectos ocupan un lugar importante en el entorno, y en este caso están muy bien.

90

## JUGABILIDAD

No es el típico juego de matar y matar disparando a lo loco. Es un programa duro de roer que precisa habilidad, puntería y algo de estrategia.

90

90

## GLOBAL

**PROJECT OVERKILL** no defraudará a los amantes de los juegos de acción, con una dificultad exigente y con ciertos elementos de estrategia. Aquellos que busquen entretenimiento exento de preocupaciones, que vagan pensando en otro título. Salvo las ralentizaciones, todo está acorde con la calidad made in Konami.

- + La mecánica del juego, aunque exigente, es muy adictiva.
- Las ralentizaciones son demasiado descaradas como para pasarlas por alto.



# GANA FANTÁSTICOS PREMIOS CON...

**NINTENDO y SUPER JUEGOS**  
te dan la oportunidad de  
conseguir **62** fantásticos  
premios que consisten en:

- ★ **15 lotes de 1 Reloj y uno de estos 5 juegos de Disney a elegir.**
- ★ **10 lotes de 1 Corta Vientos y uno de estos 5 juegos de Disney a elegir.**
- ★ **5 lotes de 1 Mochila Fun Bag y uno de estos 5 juegos de Disney a elegir.**
- ★ **1 lote de 1 Travel Bag y uno de estos 5 juegos de Disney a elegir.**

Para conseguirlo, sólo tenéis que mandar un dibujo de uno de los personajes de estos cinco títulos de **Disney** junto con el cupón relleno con tus datos (no se admitirán fotocopias) antes del 31 de Noviembre a: Ediciones Reunidas S. A. C/ O'Donnell 12. 28009 Madrid, indicando en el sobre «Concurso Nintendo»



© Disney



© Disney



© Disney



© Disney



© Disney

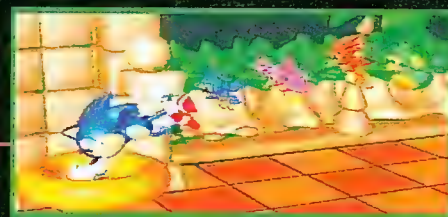


NOMBRE:	APELLIDOS:		
DOMICILIO:	POBLACION:		
PROVINCIA:	C.P.:	TEL.:	
JUEGO	FORMATO		



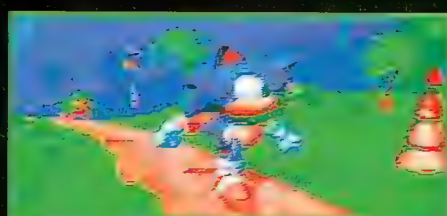
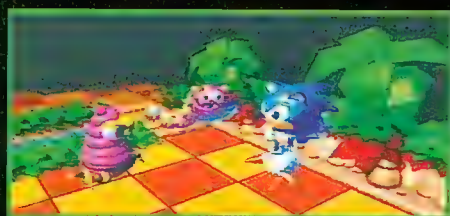


# SONIC 3D



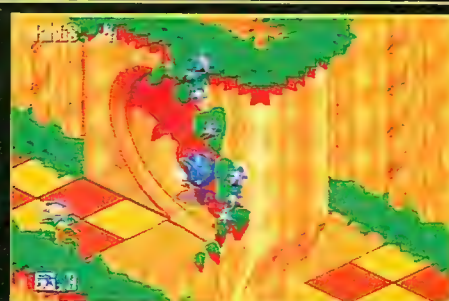
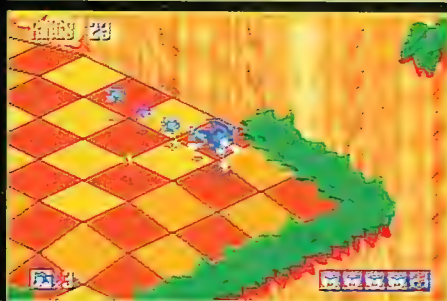
## EL ULTIMO GRAN HEROE

Desde SONIC AND KNUCKLES los fans del erizo azul teníamos unas ganas locas de disfrutar de nuevas aventuras de nuestro personaje preferido, pero con la decadencia acelerada de Mega Drive, empezábamos a perder las esperanzas. Gracias a los chicos de Traveller's Tales, Sonic está aquí para decirnos su último adiós porque, ¿será ésta la despedida definitiva? El tiempo nos lo confirmará...



**L**os juegos de Sonic han sido realizados principalmente en dos lugares distintos: SONIC, SONIC 2 y SONIC CD en Japón por el *Sonic Team* y SONIC 3 y SONIC AND KNUCKLES por Sega América con la colaboración de algunos de los miembros del equipo de Yuji Naka. Decimos esto porque por primera vez un juego de Sonic se desarrolla completamente en Europa, y sin ninguna colaboración del equipo original. A primera vista esto po-

### GREEN GROVE



La fase más clásica de todas. Aunque tenga otro nombre, los amantes de la saga reconocerán este escenario claramente, se trata de la GREEN HILL ZONE.



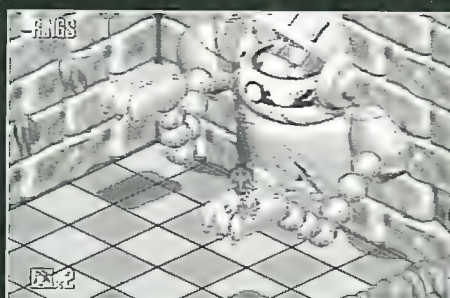
# MEGA DRIVE

## a fondo

### ARCADE



## ROBOTNIK



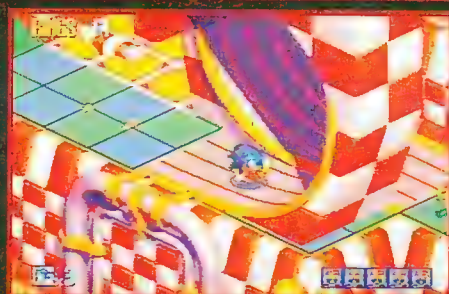
dría parecer una catástrofe de proporciones épicas, pero este soponcio no puede más que transformarse en alegría sin límites cuando nos aparece el santo logo de *Traveller's Tales*. En su curriculum figuran *LEANDER*, *MICKEYMANIA*, *TOY STORY* y *MICKEY'S WILD ADVENTURES*. Con semejante lista de maravillas, no es de extrañar que los responsables de Sega se decantaran por estos genios británicos. Lo primero que encontramos al poner este cartucho es una impresionante *intro* renderizada en *Full Motion Video*. Aunque parezca mentira en este cartucho se ha incluido la primera *intro* de estas características con una calidad de imagen bastante superior a la de *Mega CD*. Después de este maravilloso susto nos encontramos con el juego en sí, un trepidante arcade tridimensional del cual pasamos a contar ahora mismo todos sus

## VOLCANO VALLEY



Estamos en el decorado más caliente de todos, repleto de volcanes y lava ardiendo. Será muy práctico encontrar un icono que te hará inmune al calor.

## SPRING STADIUM



El colorido del juego queda demostrado en esta fase, todo un derroche de imaginación y diseño visual que encandilará a todo jugador que se precie.

## DIAMOND DUST



En la despedida de Sonic de los 16 bits no podía faltar una de las fases más típicas y odadas de los juegos de plataformas, nos referimos a la de la nieve.

## RUSTY RUIN

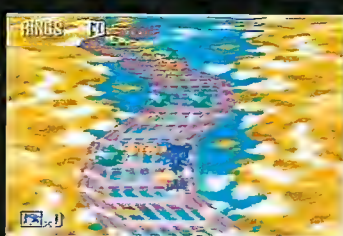


Como un Indiana Jones cualquiera, Sonic deberá recorrer las ruinas de un extraño templo situado en algún lugar no muy lejano de la Isla de Flicky.



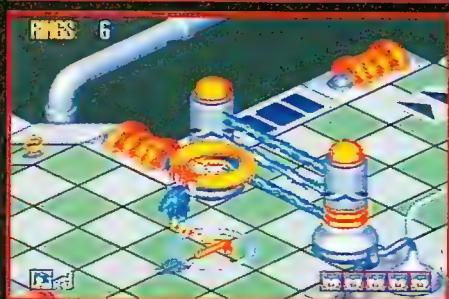


## FASE DE BONUS



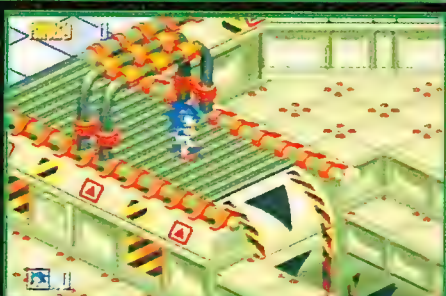
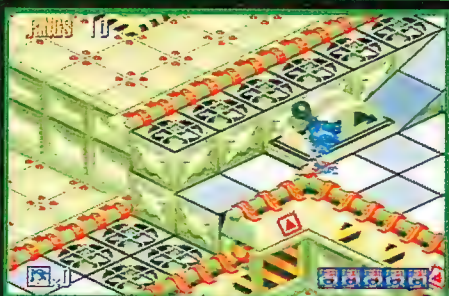
Los genios de Traveller's Tales se esfuerzan en demostrar en cada juego que aún no está todo inventado en cuestiones técnicas. He aquí una clara muestra de esto. Se trata de las fases de bonus, todo un prodigio propio de los 32 bits.

## GENE GADGET



Tomando ingredientes de los Sonic y del genial e Incomprendido FLICKY, los programadores han creado un Sonic original, adictivo y muy, muy divertido.

## PANIC PUPPET



Estamos ante el primer Sonic que se programa sin el apoyo del equipo original, fuera de las fronteras niponas. A pesar de esto, es toda una maravilla visual.

pormenores. SONIC 3D FLICKY ISLAND tiene pocos puntos en común con sus predecesores, aunque esta perspectiva ya se había empleado antes en SONIC LABYRINTH, el desarrollo del juego es completamente distinto. Los programadores han mezclado los escenarios y enemigos de los Sonic y algunos elementos ineludibles, como los anillos, con uno de los juegos más divertidos e incomprensidos del catálogo de Sega, estamos hablando de FLICKY, un curioso y adictivo arcade en el que controlábamos a un simpático y cabezón pajaraco que debía poner a sus crías a salvo de un gato. Justo eso es lo que deberemos hacer en este cartucho, con la diferencia de que Sonic será el encargado de llevar a los po-

luelos a un anillo gigante para ponerles a salvo. Para liberarlos bastará con destruir a ciertos enemigos que se han apoderado de ellos. Como en todo juego de Sonic, no podían faltar dos cosas: el inefable Robotnik, y las fases de *bonus*. El primero viene más o menos como siempre, aunque en esta ocasión y debido a la nueva perspectiva será algo más difícil acabar con él. En cuanto a las fases de *bonus*, deciros que es lo más increíble que se haya visto en una consola de 16 bits. Lo mejor es que les echéis un vistazo a las pantallas y si podéis al juego. Un impresionante cartucho que viene a demostrar que aún se podía exprimir más a Mega Drive.

THE PUNISHER



MEGAS	32
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	7
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

### GRAFICOS

Los gráficos de este juego son una maravilla visual, especialmente en las fases de bonus, donde se puede apreciar la gran calidad de los 32 bits.

93

### MUSICA

La música de este juego es muy buena, especialmente en las fases de bonus, donde se puede apreciar la gran calidad de los 32 bits.

90

### SONIDO FX

El sonido de este juego es muy bueno, especialmente en las fases de bonus, donde se puede apreciar la gran calidad de los 32 bits.

80

### JUGABILIDAD

La jugabilidad de este juego es muy buena, especialmente en las fases de bonus, donde se puede apreciar la gran calidad de los 32 bits.

92



Este juego es una maravilla visual, especialmente en las fases de bonus, donde se puede apreciar la gran calidad de los 32 bits. La música y el sonido son muy buenos, y la jugabilidad es excelente. Este juego es una verdadera obra de arte.



CADA  
LUNES EN  
SU QUIOSCO  
RESERVE SU EJEMPLAR

*Gran Enciclopedia interactiva de la*

# Historia de España

DOCUMENTOS, IMÁGENES, ANIMACIONES, VOCES REALES, BANDA SONORA

**Para enriquecer nuestra experiencia de la vida**



JAVIER TUSELL

Una de cada diez páginas que el hombre ha escrito a lo largo del tiempo ha sido sobre Historia. La Historia como ciencia no es maestra de la vida en el sentido de que dé una guía segura para la acción o de que se repita una y otra vez. Pero la Historia nos hace conocer mejor al ser humano y por eso mismo enriquece nuestra experiencia de la vida.

España, en su pluralidad y en su destino colectivo, tiene un largo pasado tras de sí del que mostrarse orgullosa. Su patrimonio artístico e histórico la convierten en primera potencia mundial. Si en el pasado ha sido determinante en muchos sentidos, su cultura le asegura un papel primordial en el futuro del mundo.

La Historia de la España más reciente da densidad y espesor a nuestro conocimiento de la actualidad. Gracias a su conocimiento sabemos de los errores colectivos que hemos sido capaces de cometer (la Guerra Civil de 1936), pero también de nuestros aciertos, modélicos para el resto del mundo (la Transición de 1975-1982).

La colección de CD-ROM de la revista «Tiempo» ofrece, con los procedimientos más actuales, una síntesis de calidad del pasado más inmediato y más relevante, elaborada por conocidos y prestigiosos profesores universitarios.

## UNA OBRA SIN PRECEDENTES ESPECIALMENTE REALIZADA PARA LOS LECTORES DE «TIEMPO»

- ◆ CINCO HORAS Y MEDIA DE FILMACIONES DE MOMENTOS HISTÓRICOS
- ◆ 2.000 DOCUMENTOS GRÁFICOS
- ◆ LAS VOCES GRABADAS DE LOS PROTAGONISTAS
- ◆ JUEGOS INTERACTIVOS PARA DIVERTIRSE APRENDIENDO

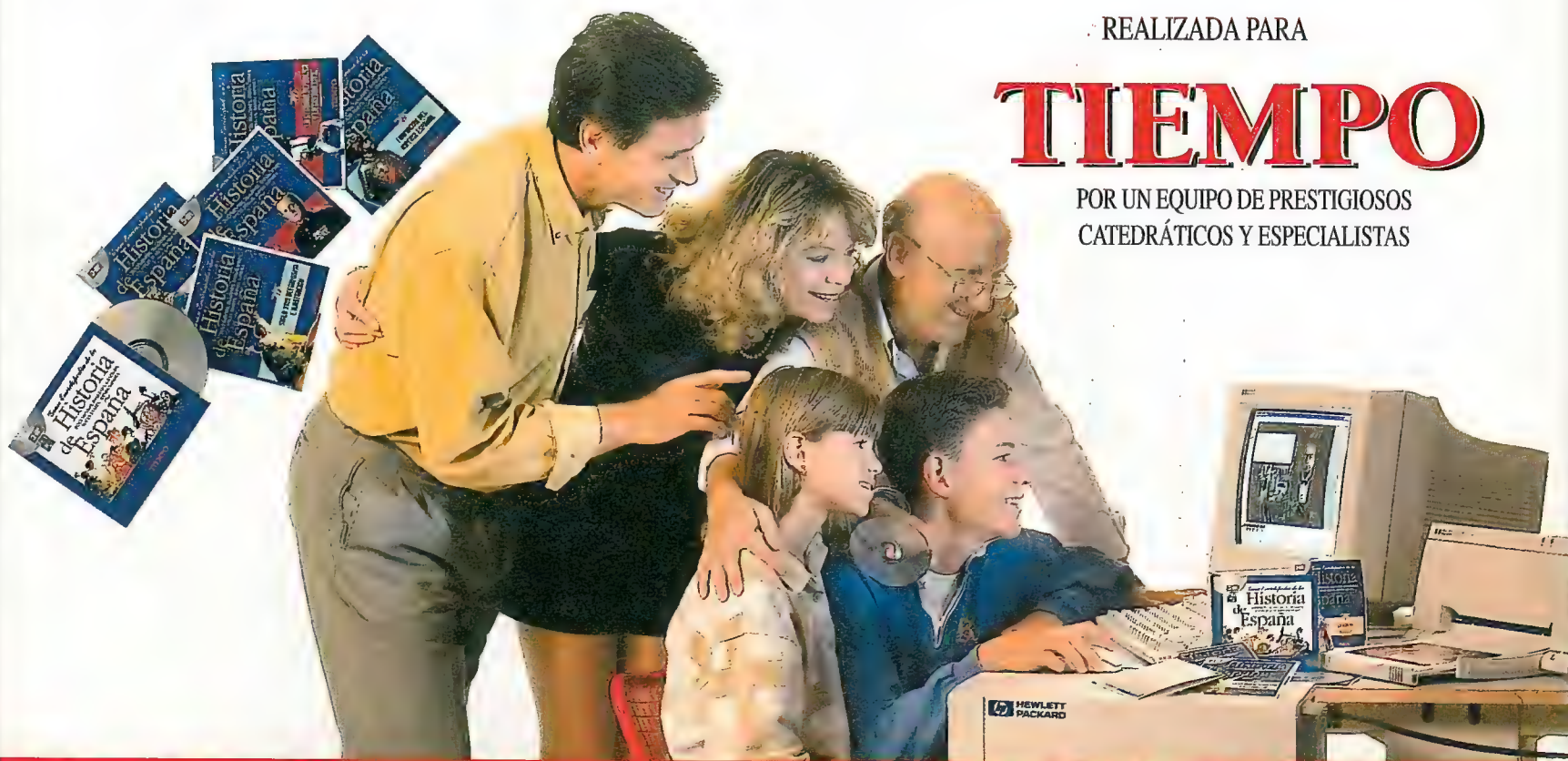
## La primera Historia de España en CD-ROM

UNA ENCICLOPEDIA DE CONSULTA IMPRESCINDIBLE  
PARA TODA LA FAMILIA

REALIZADA PARA

# TIEMPO

POR UN EQUIPO DE PRESTIGIOSOS  
CATEDRÁTICOS Y ESPECIALISTAS



Además, en Tiempo encontrarás un cupón-descuento para adquirir la nueva HP DeskJet 400 con un PC HP Vectra 500 Mediacom Pentium 100.





**A**nte el aluvión de lanzamientos para PlayStation y Saturn aparecen escasos programas para 16 bits, generalmente segundas partes o versiones, con el objetivo de cumplir el expediente. Sin embargo, con **WINTER GOLD** se reviven aquellos años en los que cada lanzamiento de Nintendo levantaba gran expectación por parte de los perplejos usuarios. Prueba de ello es la utilización del chip FX, que no se empleaba desde el casi desconocido en España DIRT TRAX FX, y al que pudo verse por última vez en nuestro mercado gracias a DOOM. El mencionado chip permite una gran suavidad en los desplazamientos, e impresionantes movimientos de cámara perfectamente adaptados al mundo del esquí. Los deportes de invierno han tenido una escasa atención en los videojuegos, siendo el juego más notable VAL D'ISERE

El nuevo programa para Super Nintendo supone una bocanada de aire fresco ante el desolador panorama de lanzamientos para este sistema en los últimos meses. La imaginación, la claridad de ideas y la espectacularidad vuelven a ponerse al servicio de uno de las consolas que todavía tiene ganas de demostrar que todavía es capaz de dar muchas horas de diversión.

## Es blanco pero muy bueno

SKIING AND SNOWBOARD para Jaguar. Mientras tanto, en Super Nintendo sólo han aparecido VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP, que no llegó a España, y el patético WINTER OLYMPIC GOLD, con el que de U. S. Gold intentó martirizarlos. El núcleo central del juego es similar al de los títulos mencionados, incluyendo en

esta ocasión seis pruebas diferentes. La similitud entre algunas de estas disciplinas, especialmente el bobsled y el luge, es compensada por otras pruebas entre las que destaca el aerial. Además, los programadores no han caído en el típico error de incluir multitud de pruebas de descenso o slalom que sólo se diferencian en la distancia a recorrer. Las pistas recogidas en el cartu-





# SUPER NINTENDO

## a fondo

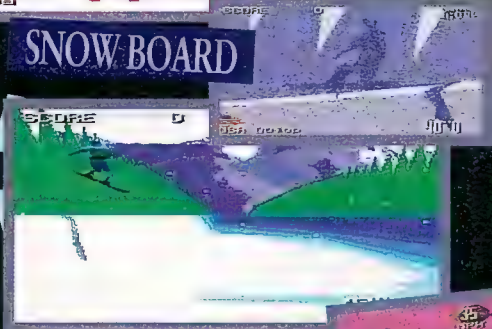
DEPORTIVO

### Disciplinas

DOWN HILL



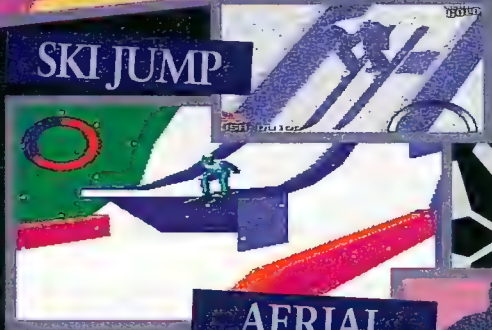
SNOW BOARD



LUGE



SKI JUMP



AERIAL



BOBSLED



SALT LAKE CITY



ALBERTVILLE



LILLEHAMMER





### WINTER GOLD



cho son Lillehamer, Salt Lake City y Albertville, sorprendiendo la no inclusión de Sierra Nevada como sede de los últimos juegos de invierno. Para distinguir entre unas y otras se utilizan diferentes colores para los elementos que rodean las mismas, consiguiendo a la vez romper la monotonía que suelen ofrecer las blancas y homogéneas pistas de esquí. Otro de los aspectos que merece una mención especial es la impresionante *intro*, en la que aparecen imágenes vectoriales digitalizadas con música disco. En la misma se puede disfrutar de secuencias de las diferentes pruebas incluidas en

el programa y la silueta de una *gogo* al estilo de las célebres *demos* de *Amiga*. A pesar del magnífico control y de su jugabilidad, el principal inconveniente de este programa es que el esquí no suele ser un deporte que conecte con el usuario tipo, aunque sin duda alguna hará las delicias de los aficionados al mundo de la nieve. De todas formas no puede negarse que es un juego que aporta nuevas ideas y en el que se aprecian ganas de agradar, trabajo e imaginación en una consola que últimamente ha recibido escasas alegrías.

J. "CHIP & CE" ITURRIOZ



MEGAS	1000000
JUGADORES	2
VIDAS	10
FASES	10
CONTINUACIONES	10
PASSWORDS	10
GRABAR PARTIDA	10

#### GRAFICOS

El juego presenta una gran variedad de escenarios y niveles, con una gran variedad de obstáculos y enemigos, lo que hace que el juego sea muy interesante y divertido.

90

#### MUSICA

La música del juego es muy buena, con una gran variedad de melodías y ritmos, lo que hace que el juego sea muy interesante y divertido.

93

#### SONIDO FX

El sonido del juego es muy bueno, con una gran variedad de efectos de sonido, lo que hace que el juego sea muy interesante y divertido.

82

#### JUGABILIDAD

El juego es muy divertido y fácil de jugar, con una gran variedad de niveles y obstáculos, lo que hace que el juego sea muy interesante y divertido.

90

90

#### GLOBAL

El juego es muy bueno, con una gran variedad de niveles y obstáculos, lo que hace que el juego sea muy interesante y divertido.







**P**arece ser que los programadores de Konami se las vieron y desearon para lograr que ISS DELUXE para

Mega Drive fuera una réplica exacta de la mítica versión para SNES. Pues bien, habrá que felicitar a estos muchachos porque si el trabajo de animación y movimientos de pantalla fue duro, el resultado no puede ser más convincente y aproximado al modelo original. Si exceptuamos el tema del color, donde la paleta de la 16 bits de Sega es inferior a la de SNES, el resto de aspectos se encuentran al mismo nivel de calidad y se puede decir que ambos juegos son prácticamente idénticos.

Según rezaba la publicidad del momento sobre ISS DELUXE, esta versión incluía, con respecto a su entrega anterior, nada menos que cuarenta novedades repartidas, principalmente, en los apartados de estrategias, opciones de juego y en la animación de los jugadores. Gracias a estos añadidos su jugabilidad, ya sobresaliente, alcanza cotas magistrales y se coloca a la altura del SENSIBLE SOCCER, el título más divertido y jugable de toda la historia de Mega Drive. Si atendemos a su amplio abanico de opciones, a ISS DELUXE se le puede considerar co-



## ESCENARIO

Una auténtica prueba contra el crono y los elementos. En unos pocos segundos deberás levantar el resultado de un partido casi perdido.



## EQUIPOS



## TACTICAS



España dando muestras de su gran calidad.



-¡¡¡Penalty y expulsión!!!  
-¡¡¡Rafa, co..., no me j...!!!



## INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER



Aunque con algún retraso más del inicialmente previsto, a partir de ahora los usuarios de Mega Drive podrán disfrutar de uno de los mejores juegos de fútbol de toda la historia de SNES.



# EL JUEGO DE



# MEGA DRIVE

## a fondo

### DEPORTIVO

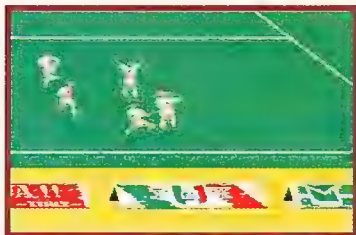
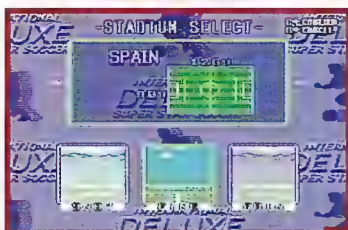


#### TRAINING

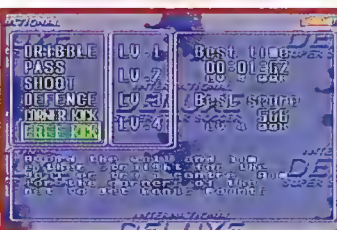
Para salvar algunos partidos hay que practicar duro antes. A la derecha, Roberto Carlos se dispone a reventarle las nupias al portero de turno.



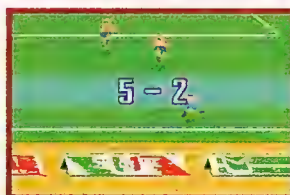
#### CAMPOS



#### CHALLENGE



Estas son sólo algunas de sus muchas opciones.



España, a un sólo juego de lograr el set.

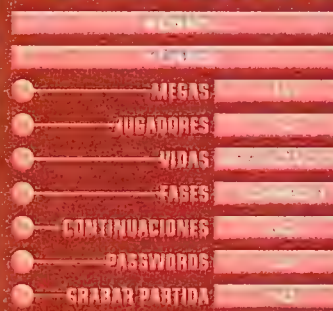


mo uno de los más completos, y, si echamos una ojeada a sus modos de práctica y escenario, también como el simulador más original y novedoso del género futbolístico en Mega Drive. Veloz, emocionante, espectacular, técnico y muy divertido, este programa de Konami posee todo lo necesario para ganarse el aplauso unánime de los más exigentes. Con los tiempos de vacas flacas que vive Mega Drive, perderselo sería un grave error.

DE LUCAR



# LAS ESTRELLAS



#### GRÁFICOS

92

#### MÚSICA

80

#### SONIDO/EFX

93

#### JUGABILIDAD

93

93

#### GLOBAL





# ...con hielo, por favor

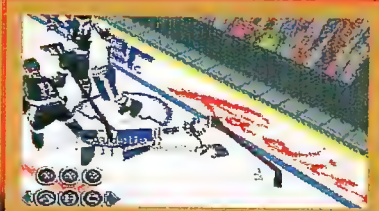
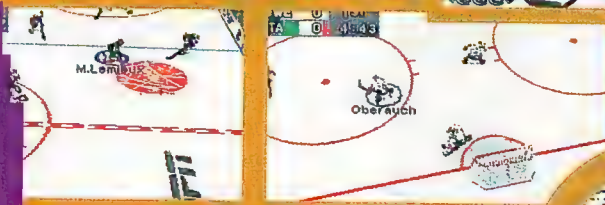


LA JUGABILIDAD DEL NUEVO LANZAMIENTO DE VIRGIN VA A HA DEJAR HELADO A MAS DE UNO. CON UNA IMPRESIONANTE AUREOLA DE EXITOS FUERA DE NUESTRAS FRONTERAS, **NHL POWERPLAY '96** LLEGA TRAS PASAR UNA PRUEBA DE FUEGO EN EL POWER PLAY '96 CELEBRADO EN BARCELONA.

**NHL  
POWERPLAY '96**



**E**l lanzamiento simultáneo de **NHL POWERPLAY '96** para *PlayStation* y *Saturn* va a convertir este programa, junto a **NHL '97**, en el único título sobre el hockey sobre hielo disponible en las dos consolas mencionadas. El éxito logrado en los países en los que esta disciplina tiene una gran popularidad, sirve como tarjeta de visita a un juego que agrada desde el principio. Una sola perspectiva con varios movimientos de cámara se apartan de la enorme variedad de cámaras de otros simuladores de este tipo. Sin embargo, este aspecto es compensado con la infinita gama de posibilidades que ofrecen las

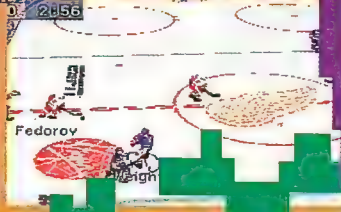
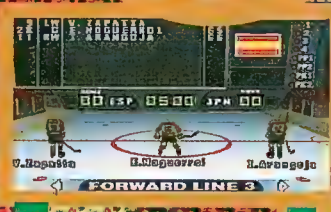
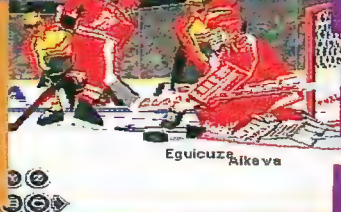




# SATURN-PLAYSTATION

## a fondo

### DEPORTIVO



repeticiones, con las que se logran algunas de las imágenes más espectaculares del mundo de los videojuegos deportivos. La suavidad y rapidez en los movimientos y los detallados gráficos creados mediante *motion-captured* sirven para lograr una impresionante jugabilidad. Como dato curioso hay que señalar que entre los equipos incluidos, además de los de la NHL, aparecen selecciones nacionales. Una impresionante variedad de opciones completa un juego que apasionará a los amantes de esta disciplina y probablemente a los que no lo sean.

J. "CHIP & CE" ITURRIOZ



VIRGIN	
REDUCED	
MEGAS	32 ROM
JUGADORES	12
VIDAS	NO
FASES	3
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

#### GRAFICOS

Aunque solo presenten una perspectiva durante el juego, en las repeticiones de jugadas logran imágenes impresionantes.

90

#### MUSICA

Los melodías de fondo se mantienen en la línea de los videojuegos de hockey sobre hielo.

81

#### SONIDO EX

El efecto de sonido en el ambiente de público de los estadios, en los golpes de los jugadores y en los sonidos de juego.

80

#### JUGABILIDAD

La enorme variedad de opciones para el jugador o una gran variedad de opciones para el jugador. La rapidez es una de sus virtudes.

90

90

#### GLOBAL

Dentro de un género en el que no hay demasiados títulos, el NHL POWERPLAY '96 se presenta como el líder indiscutible. La excelente jugabilidad, la gran variedad de opciones para el jugador, la gran variedad de opciones para el jugador, la gran variedad de opciones para el jugador.

El tiempo transcurrido desde el primer anuncio de su lanzamiento.

## VIRGIN EN EL POWERPLAY '96 DE BARCELONA

Durante este año, y patrocinado por una prestigiosa marca de patines, se ha celebrado en casi cincuenta ciudades europeas el NHL Breakout '96. Barcelona ha sido la única ciudad española que ha sido escenario del mencionado tour. El pasado mes de Septiembre, aprovechando la masiva afluencia de aficionados, Virgin decidió poner un stand en el puerto olímpico de la Ciu-

dad Condal. El objetivo era promocionar NHL POWERPLAY '96, uno de los compactos sobre el hockey sobre hielo que mejores condiciones apunta. Tomando como base este juego, se montó un concurso, cuyos ganadores recibieron patines en premio a su maestría. Pudimos disfrutar también de una disciplina que se desarrolla sobre ruedas, con reglas y atuendos parecidos a los de la NHL.





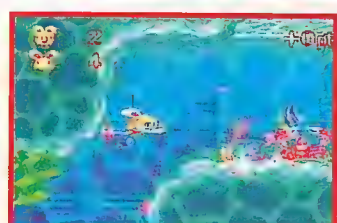
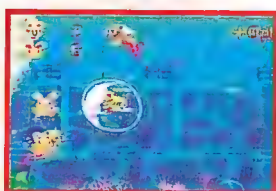
La familia Nana-hikari se encuentra disfrutando de una succulenta cena. Súbitamente Himiko, «la Reina Pomposa de los Ancestros», después de una estruendosa entrada roba la gema mágica de la familia. Pero antes de que pueda huir, el malvado Dr. Pon se apodera de ella. Llegó la hora de que Rami recupere su tesoro.



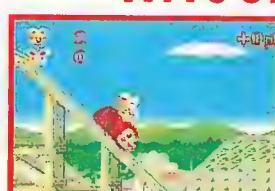
## AQUARIUM



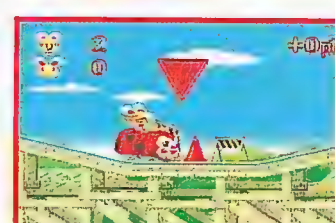
Esta fase acuática no transcurre en ningún mar, sino en un simpático acuario repleto de enemigos.



## AMUSEMENT PARK

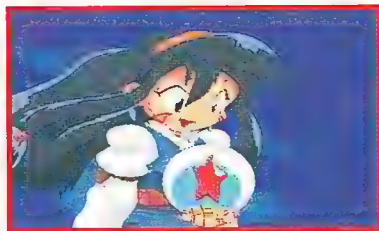
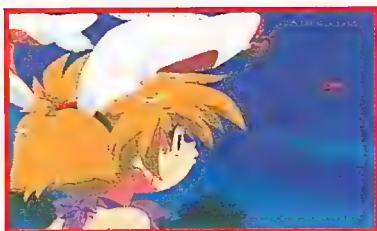


Como todo buen juego de plataformas, no podía faltar la típica fase en el parque de atracciones.



# El juego que yo



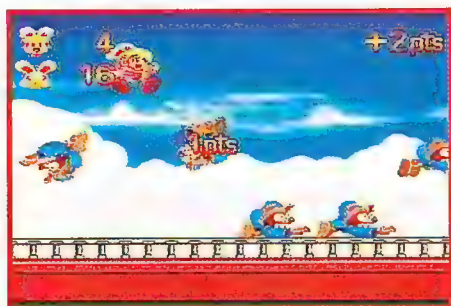


**E**stamos un poco hartos de tanto juego en 3D para las nuevas consolas. Por eso nos gustó tanto RAYMAN y por eso recibimos con los brazos abiertos a KEIO FLYING

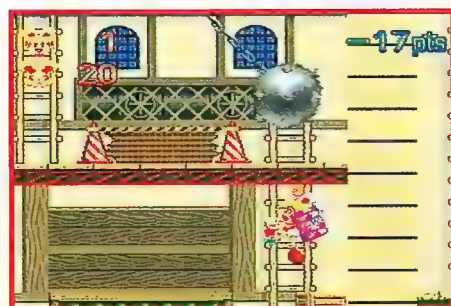
SQUADRON 2. JVC, a pesar de ser una

de las mayores multinacionales del mundo, nunca se ha destacado por tener grandes títulos en lo que se refiere a juegos. Primero se hizo cargo de la distribución de los juegos de Mega CD de Core De-

sign, después adaptó para esta consola el legendario éxito de Lucas Film, MONKEY ISLAND, y ahora, para goze de los usuarios de Saturn, se estrena en 32 bits con la secuela de uno de sus grandes títulos, KEIO FLYING SQUADRON, un entretenido mata-marcianos de Mega-CD. Para esta continuación, los programadores han dado un giro radical al concepto del juego, potenciando al máximo la acción plataforma, aunque conservando algunas fases de matamarcianos al estilo PARODIUS que no merecen mayor comentario. Las fases de plataformas son entretenidas como pocas, con variedad de subfases y pruebas de ingenio. El nivel gráfico del juego es bastante desigual, alternan-



*Al igual que en RAYMAN, la aparente simpleza de los gráficos no es sino una tapadera de jugabilidad y diversión fuera de toda duda.*



# KEIO

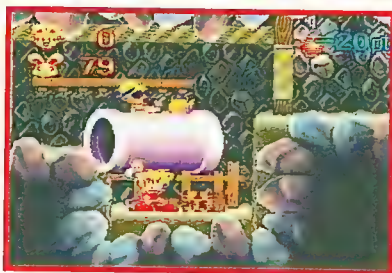


COMPACT  
disc

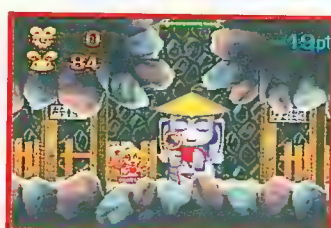
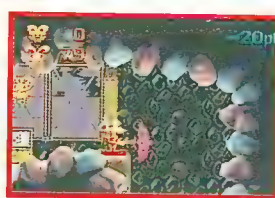
This game is licensed by Sega Enterprises, Ltd.  
for play on the SEGA SATURN™ System



## CAVERNS



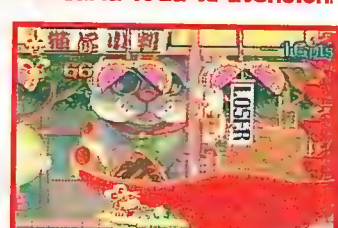
La segunda fase tan solo y las cosas empiezan a ponerse difíciles ya. Tranquilo, con un poco de tiempo lo lograrás.



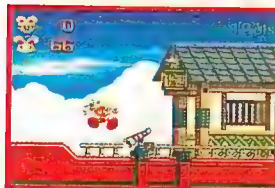
## FELINE SHRINE



Este felino rincón oculta algunas sorpresas y puzzles bastante interesantes. Será necesaria toda tu atención.



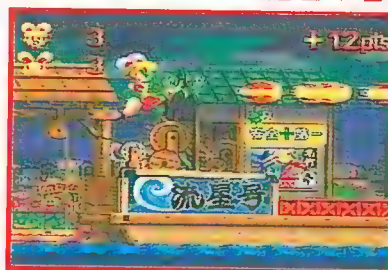
## GAUDY SPACE JUNK



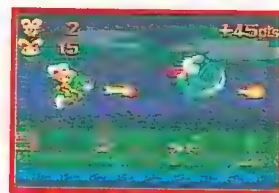
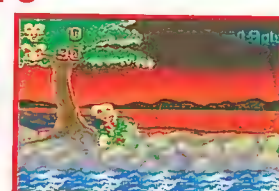
En el cielo se encuentra el barco volador del Doctor Pon. Allí te encontrarás con el hermano mayor de Scope.



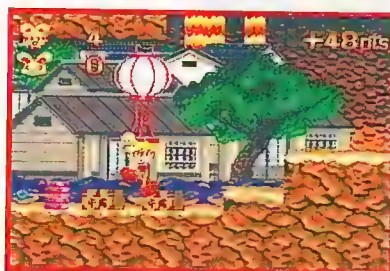
## RIVERS



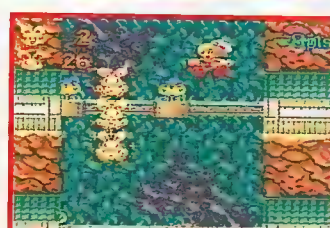
La simpleza de algunos gráficos queda compensada por las fantásticas animaciones de los sprites.



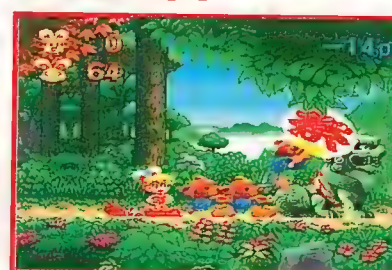
## RODENT KINGDOM



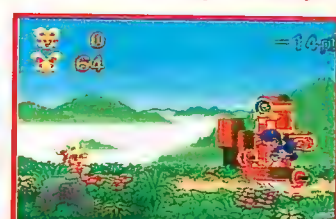
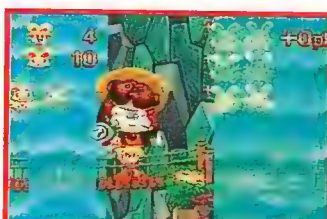
Los inocentes ratoncitos que habitan en esta fase son completamente inofensivos, lo peligroso es el fuego.



## THE FOREST



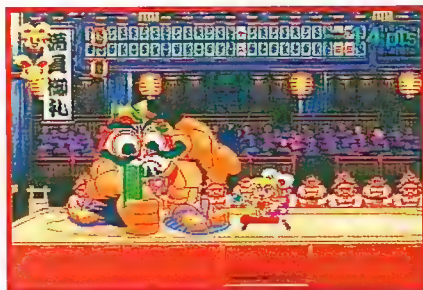
El inicio de tu aventura, el momento ideal para tomar los mandos y experimentar con los controles del personaje.



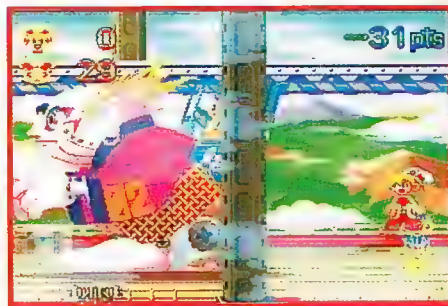
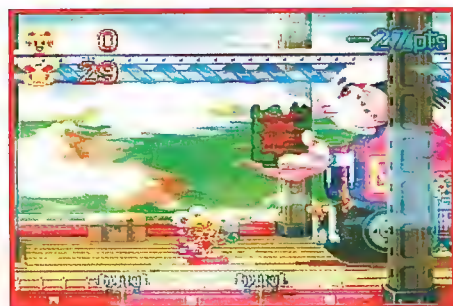




# SUMO



El primero de los enemigos es este campeón de Sumo disfrazado de patata reumática. Aficionado a los lápices y material de oficina.

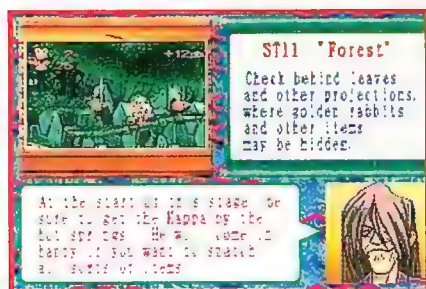


# UPPER DECK

do brillantes animaciones y divertidos sprites con fondos bastante pobres y faltos de cualquier tipo de virtuosismo técnico. Pero lo que más importa en estos casos es que se trate de un compacto divertido y jugable, y éstas son cualidades que le sobran a **KEIO 2**. Tan sólo podemos objetar una elevada dificultad incluso en los niveles más bajos, aunque esto también se puede considerar una ventaja, ya que podremos disfrutar con él mucho más tiempo. Además, contamos con

un elevado número de fases que nos mantendrán enganchados durante horas. La variedad de acciones que nuestro personaje puede realizar son bastante numerosas y dependerán del objeto que llevemos en cada momento. Además, en momentos de apuro, podremos lanzar contra nuestros enemigos algunos elementos de los decorados, como letreros o tuberías. En resumen, un fenomenal arcade a la antigua usanza.

THE PUNISHER



# GALLERY



Dependiendo de tu puntuación en el juego podrás acceder a una galería de consejos y pantallas extra, además de jugar a la fase de *bonus* oculta



JVC	JVC
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	4
FASES	16
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	No
GRABAR PARTIDA	No

## GRAFICOS

Estadístico sorprendente: sprites fantasmagóricamente realistas que combinan con la elegancia de los fondos de desarrollo de algunos escenarios.

# 83

## MUSICA

Amplio abanico de melodías que abarcan todo tipo de estilos musicales, desde rock hasta folk y que contribuyen a elevar el nivel de los escenarios.

# 88

## SONIDO FX

Si entusiasmamos al jugador notando el ruido de los disparos, más de los hilos de los personajes, que no son nada por los mismos ruidos.

# 90

## JUGABILIDAD

La variedad de las fases y de desarrollo contiene a que el jugador del juego largamente sin que llegamos a aburrirnos en ningún momento.

# 89

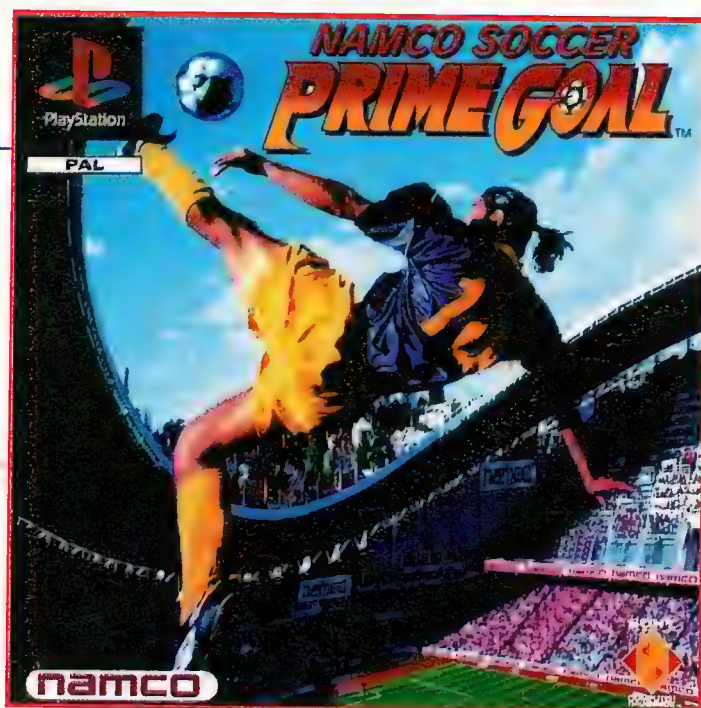
# 87

## GLOBAL

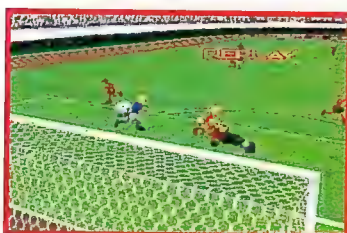
**KEIO 2** es un gran juego se mira desde donde se mira. Su calidad contenida, el número de fases y el número que impide en el juego logran engancharnos desde las primeras partidas. Recomendado especialmente para los amantes de **RAYMAN** y nostálgicos de los juegos de estilo clásico. Fans del 3D abstenerse.

Ya en hora que los amantes de los plataformas clásicos tuvieramos un juego al estilo de **RAYMAN**. Aprovecha bastante poco las capacidades de la consola que a veces se pierden por el exceso de efectos.





LA FUTBOLÍSTICA SAGA DE PRIME GOAL LLEGA HASTA PLAYSTATION CON UN SIMULADOR QUE RECOGE LAS PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS DE LAS VERSIONES PARA 16 BITS.



**N**amco no es una de las compañías que más ha destacado en el terreno futbolístico en España, ya que sólo dispone del reciente 90 MINUTES EUROPEAN PRIME GOAL. Sin embargo, al otro lado de nuestras fronteras, la compañía nipona cuenta con otras dos entregas de esta saga. Hace ya unos meses, tal y como recogimos en A PIE DE PISTA, el mercado japonés fue escenario de la aparición de la versión para PlayStation denominada PRIME GOAL EX. Este compacto llega a Europa con el título de NAMCO SOCCER PRIME GOAL manteniendo las principales características del compacto nipón. La principal modificación es la sustitución de los equipos de la J'League por 14 selecciones nacionales. El resto de aspectos son fieles al original, utilizando una sola perspectiva lateral, con tres planos de inclinación diferentes. El número de



*Los regates en primera persona son una nota distintiva de la saga.*



*Los equipos de la J'League han sido sustituidos por selecciones nacionales, que sin duda tienen mucho más tirón en Europa.*

**TOSO** *pero* **EFFECTIVO**



# PLAYSTATION

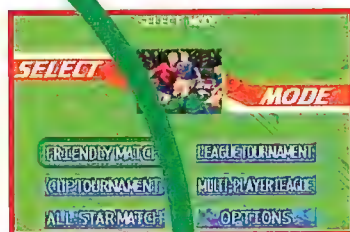
## a fondo



DEPORTIVO



LA JUGABILIDAD SIGUE SIENDO EL PUNTO FUERTE DE ESTE LANZAMIENTO DE NAMCO. UNA BUENA ALTERNATIVA QUE HARA QUE MUCHOS DE VOSOTROS OS DECANTEIS POR EL DEPORTE REY EN ESTAS PROMETEDORAS NAVIDADES.



La agradable jugabilidad sigue siendo nota distintiva.

cámaras aumenta en las repeticiones, especialmente las que pueden observarse de forma automática después de los goles. La perspectiva no se modifica en los penaltis que se producen durante los partidos, aunque cambia radicalmente en las tandas producidas en caso de empate. En estas últimas se utiliza una vista real muy parecida a la empleada en títulos como SUPER SOCCER. Otro de los aspectos considerados como señal de identidad de toda la saga de Namco es la aparición de secuencias animadas cuando un jugador intenta realizar un regate en seco. Los nombres de los jugadores incluidos recuerdan a algunos apellidos ilustres del fútbol español, prueba de ello son Ruyo, Satrostegui o Cammacho. En el número de opciones no se puede decir que exista un gran derroche, aunque este apartado es compensado por la gran jugabilidad sobre el terreno de juego.

CHIP & CE



NAMCO SOCCER  
PRIME GOAL

TM & © 1995 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED NAMCO

NAMCO	
NAMCO	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	INFINITAS
FASES	3 COMPETIC.
CONTINUACIONES	3
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

### GRAFICOS

No tiene la vistosidad de otros simuladores pero cumple. Las secuencias animadas y las tandas de penaltis son curiosas.

81

### MUSICA

La música se identifica perfectamente con el espíritu del juego. Destacan melodías con un innegable sabor salsero.

88

### SONIDO EX

Los efectos sonoros tienen su mejor representación en el ambiente de los espectadores, siempre bulliciosos.

82

### JUGABILIDAD

La suavidad en los desplazamientos y la variedad de acciones compensa la escasez de opciones disponibles.

87

87

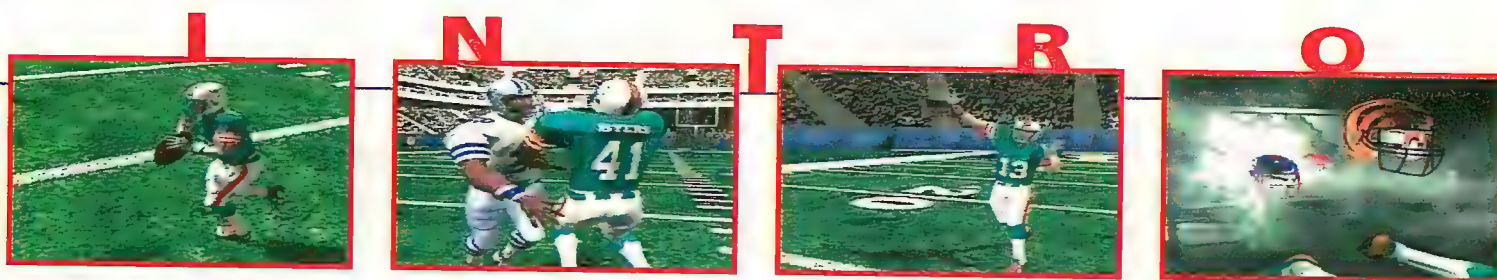
### GLOBAL

Con esta versión de la clásica saga PRIME GOAL, Namco pretende abrirse hueco en el competitivo mundo de los simuladores futbolísticos para 32 bits. El programa es una reproducción casi exacta del título japonés PRIME GOAL EX, en el que se apuesta por la jugabilidad en detrimento de otros aspectos más vistosos y efecistas.

Namco quiere acercar a Europa una de sus sagas más emblemáticas. La escasez de opciones y la limitada vistosidad gráfica son los puntos negros.

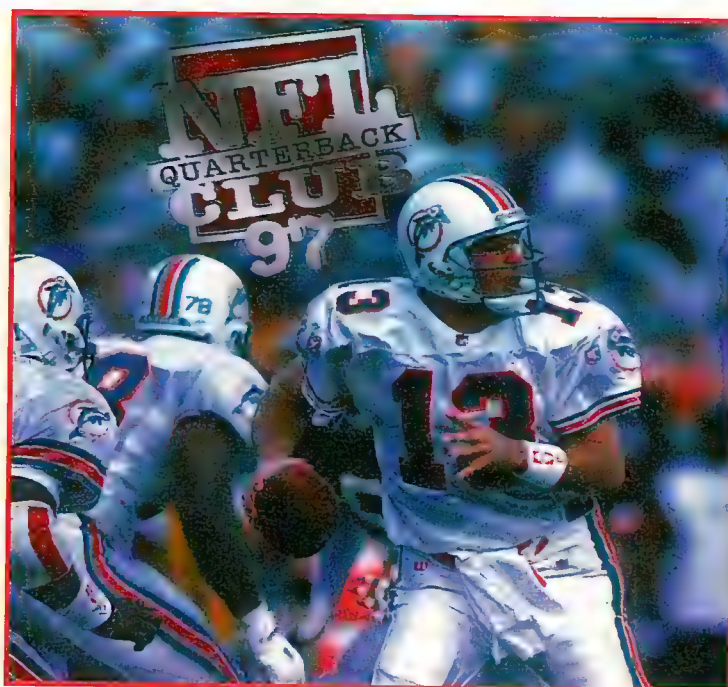






# SEGUNDDOWN

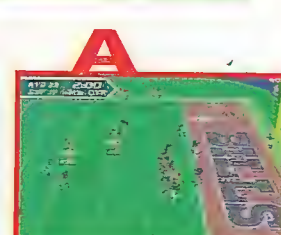
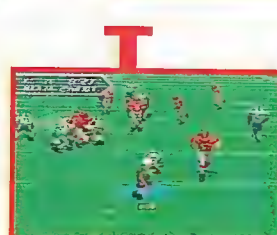
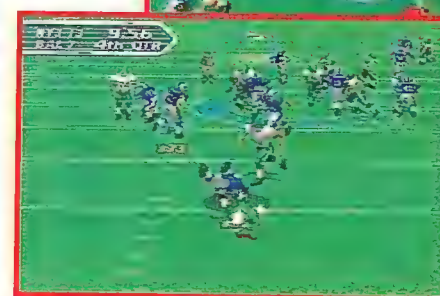
**A**demás del curioso PGA'97, NFL QUARTERBACK CLUB'97 es el primer título que cuenta con dos entregas para consolas de 32 bits. Sorprendentemente la primera parte apareció hace tan solo unos meses. En tan corto espacio de tiempo es muy difícil lograr mejoras significativas en un programa que constituyó el debut del fútbol americano en los nuevos sistemas. Las principales novedades se refieren a la mejora en la jugabilidad gracias a la inclusión de más de mil jugadas ofensivas y defensivas. También hay que destacar la dotación a



los jugadores de inteligencia artificial, de tal forma que son capaces de almacenar las tendencias de juego de los rivales y actuar en función de las mismas. Gráficamente se utilizan *sprites* para representar a los jugadores en un entorno en 3D, logrando un mayor realismo en la reproducción de las superficies de juego. El número de cámaras se reduce de 9 a 6, aunque en tres de ellas sea posible optar por 8 ángulos diferentes. Una vez más, la máxima espectacularidad se consigue con las repeticiones, con las que es posible modificar tanto el plano como la perspectiva a nuestro libre albedrío. Tampoco hay novedades en el grupo programa-



La segunda entrega de uno de los títulos que dio el salto a los 32 bits pone el fútbol americano de actualidad. Sin grandes novedades conceptuales, el dúo Acclaim-Iguana apuesta por una mayor espectacularidad visual.





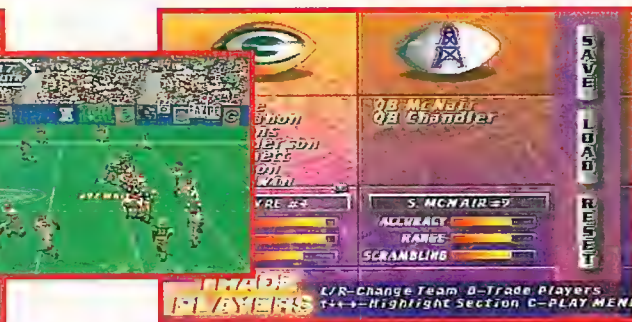
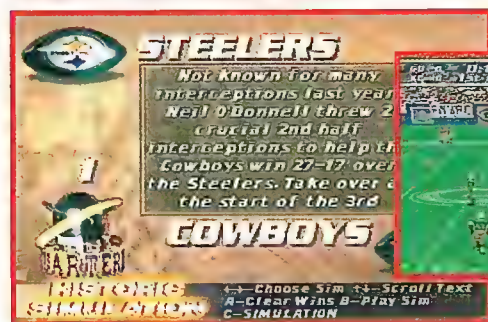
# SATURN-PLAYSTATION

## a fondo

### DEPORTIVO



#### PART. HISTORICOS



#### TRASPASOS

#### ESTADISTICAS



#### EQUIPOS



#### JUGADAS



#### OPCIONES



dor ya que, una vez más, Acclaim vuelve a confiar en Iguana. Este dúo ya ha sido responsable, además de la primera parte de este juego, de otros títulos deportivos como la saga de NBA JAM o las versiones para 16



y 32 bits de BIG HURT BASEBALL. El compacto para Saturn tiene la ventaja de contar únicamente con la competencia de la primera parte del mismo título. Sin embargo, PlayStation tiene como competidor al impresionante NFL GAME DAY.

CHIP & CE



ACCLAIM	
IGUANA	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-8
VIDAS	1
FASES	3 COMPETIC.
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	N/D
GRABAR PARTIDA	SI

#### GRAFICOS

Los jugadores, representados mediante sprites, están perfectamente integrados con los terrenos de juego en 3D.

85

#### MUSICA

La música hace su aportación más importante durante la intro. Se adapta bastante bien a la naturaleza del juego.

82

#### SONIDO EX

Sonidos de golpes, contactos y demás onomatopeyas habituales en los simuladores de este género deportivo.

83

#### JUGABILIDAD

Los botones para manejar a cada jugador varían según su posición en el campo. Esto hace que el control sea complejo.

84

85

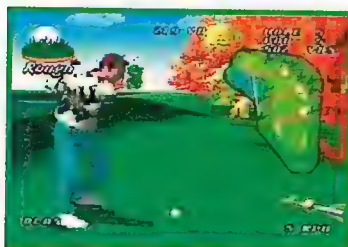
#### GLOBAL

Acclaim/Iguana vuelve a los andares con la segunda parte del título que constituye el debut del fútbol americano en 32 bits. Las escasas novedades y el mantenimiento del clásico esquema de juego diluido en 16 bits, lo convierten en uno más en su género. La versión PSX tiene el inconveniente de la presencia de NFL GAME DAY. Empezar a crearse sagas deportivas en los nuevos soportes. El programa no presenta grandes novedades con respecto a la primera entrega.

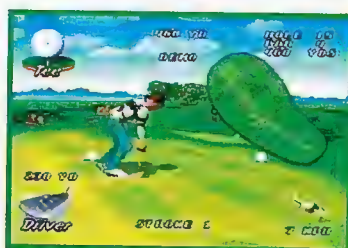




**EL GOLF VUELVE A UN PRIMER PLANO DESPUES DE UN DESCANSO DESDE LOS DOS PRIMEROS SIMULADORES PARA PLAYSTATION Y SATURN. EL PROGRAMA DE CORE ES UNO MAS DE LOS MULTIPLES LANZAMIENTOS RELACIONADOS CON ESTE DEPORTE QUE APARECERAN EN UN BREVE ESPACIO DE TIEMPO.**



## EN LA CALLE DEL



*La suavidad de las animaciones cuando el jugador hace el swing es uno de los puntos más destacados de este compacto deportivo.*



La segunda oleada de simuladores de golf llega a 32 bits después de que PGA 96 (PSX), WORLD CUP GOLF (PSX) y PEBBLE BEACH GOLF LINKS (ST) sirvieran como punto de partida para uno de los géneros imprescindibles en cualquier sistema. Aunque los mencionados títulos supusieron una apreciable mejora en la calidad visual dentro de los juegos de golf, no era difícil prever que no estaban totalmente aprovechadas las posibilidades de las nuevas consolas. Dentro de la nueva oleada llega VIRTUAL GOLF, con el que Core Design hace su primera aparición en este género. Su aspecto más destacado es la magnífica reproducción de los cuatro campos de golf inclui-

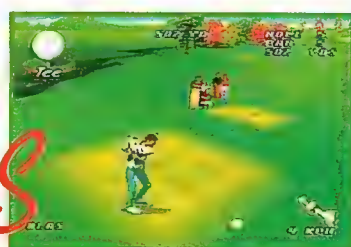
dos. El colorido, la suavidad de movimientos, y los jugadores renderizados cumplen a la perfección el objetivo de ofrecer un agradable espectáculo para la vista. Además se ofrecen seis cámaras desde las que se puede seguir la trayectoria de la bola después de ser golpeada, permitiendo elegir entre mantener la perspectiva del jugador o seguir la bola desde diferentes ángulos. Sin embargo, no se entiende cómo únicamente aparecen dos tipos de aspectos físicos y de indumentarias, ya que sólo es posible elegir el sexo del jugador. El control de los golpes no ofrece demasiadas dificultades, echándose de menos la posibilidad de apreciar con mayor precisión la inclinación del terreno cuando la bola se sitúa sobre el green. Por lo que res-



# SATURN-PLAYSTATION

## a fondo

DEPORTIVO



CAMARAS

### CAMPOS



### PROGRAMADORES



### COMPETICIONES



pecta al número de opciones se incluyen varias competiciones, en la misma línea de los últimos simuladores para 16 bits. Hay que mencionar que, aunque incluye la posibilidad de grabar partida, para acceder a los campos profesionales es necesario introducir passwords. Sin aportar nada nuevo a los juegos de golf, estamos ante un programa sin fisuras importantes cuya mayor dificultad va a ser abrirse camino entre títulos tan prestigiosos como el reciente ACTUA GOLF (Gremlin) o los futuros OPEN GOLF (Konami) y PGA TOUR'97 (Electronic Arts).

A pesar de contar con buenos detalles, la oferta que viene en camino va a ser un escollo difícil de superar para un juego bueno, pero no genial.

JAVIER ITURRIOZ

En ocasiones se echa en falta un efecto de profundidad más preciso para averiguar el desnivel y las caídas del terreno.



MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-8
VIDAS	1
FASES	4 COMPETIC.
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	1
CHARAR PARTIDA	25

### GRAFICOS

En este apartado, el juego muestra una gran variedad de paisajes y campos, con una gran variedad de árboles y plantas, lo que le da un toque muy realista.

84

### MUSICA

En este apartado, el juego muestra una gran variedad de melodías, con una gran variedad de instrumentos, lo que le da un toque muy realista.

81

### SONIDO FX

En este apartado, el juego muestra una gran variedad de efectos de sonido, con una gran variedad de instrumentos, lo que le da un toque muy realista.

83

### JUGABILIDAD

En este apartado, el juego muestra una gran variedad de opciones de juego, con una gran variedad de instrumentos, lo que le da un toque muy realista.

85

84

### GLOBAL

En este apartado, el juego muestra una gran variedad de opciones de juego, con una gran variedad de instrumentos, lo que le da un toque muy realista.

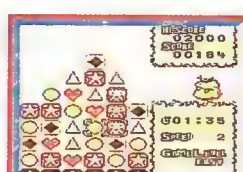




# FICHALO

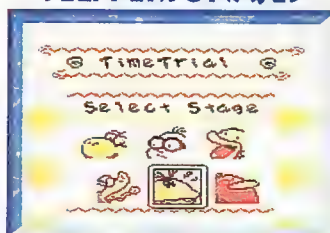


Alumno aventajado del clásico soviético, TETRIS ATTACK será el título ideal para todo aquel usuario que desee matar el tiempo en sus desplazamientos.



**E**l mes anterior ya tuvimos la oportunidad de comentar la versión SNES de este gran juego y, por suerte, podemos confirmar que la conversión para *Game Boy* es, salvando las diferencias lógicas, idéntica a la de su hermana mayor. Decenas de niveles, todos los modos de juego,

### SEL. PERSONAJES

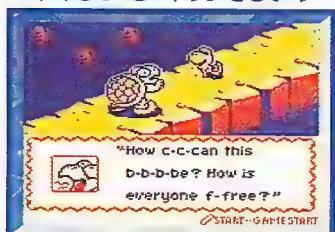


*Nemesis, De Lúcar, Elf, Asikitanga, Scope y Punisher.*

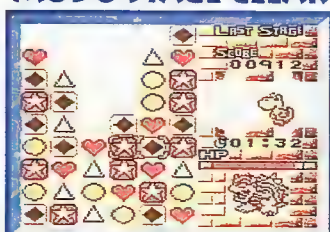
unos gráficos muy bien adaptados y todo tipo de cinemas para cada uno de los personajes. A todo ello debemos unirle una adicción casi insuperable y, cómo no, unas melodías *made in Nintendo* que harán las delicias de todos los aficionados a las buenas músicas para *Game Boy*.

J. C. MAYERICK

### MODO VS. COM



### MODO STAGE CLEAR



### PUZZLE MODE



### NINTENDO

#### INTELLIGENT SYSTEMS

MEGAS	2
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	35+
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

### GRAFICOS

Unos gráficos muy trabajados para un tipo de juego que, por lo general, puede prescindir de ellos sin ningún problema.

86

### MUSICA

Que sea de un juego como este TETRIS ATTACK sin unos pegadizos músicas que tararear durante nuestras evoluciones.

85

### SONIDO FX

Sin desentonar con el resto del juego, aunque tampoco aporta nada que no nos hubiéramos acostumbrado con anterioridad.

84

### JUGABILIDAD

Un juego como TETRIS ATTACK tiene que ser, por fuerza, una maravilla de jugabilidad y diversión. Por supuesto, lo es.

92

90

### GLOBAL

TETRIS ATTACK es el juego ideal para todo tipo de portátil, pero si además ese juego viene avalado por el sello Nintendo, pues mucho mejor. La superestrella japonesa de la compañía nipona en este tipo de juegos está más que probada, aunque en esta ocasión el desarrollo del juego haya corrido a cargo de Intelligent Systems.

Su desarrollo, muy divertido, pues evalúa los gráficos y cinemas de todo el juego. Con un poco de práctica superaremos los niveles sin demasiados problemas.



# GAME BOY

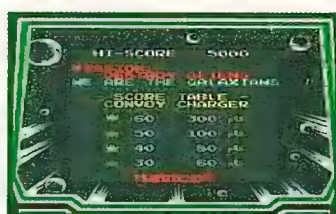
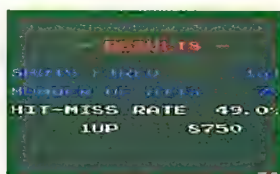
## a fondo

### CLASICOS

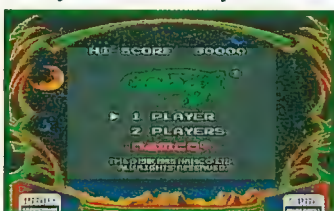
# Eramos tan jóvenes...



Hay cosas en este mundo que deben estar unidas por naturaleza: Saker y Mijatovic, Ronaldo y Giovanni (grr!) y, cómo no, GALAGA y GALAXIAN.



## GALAGA

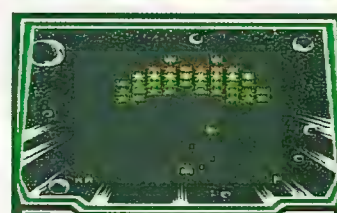
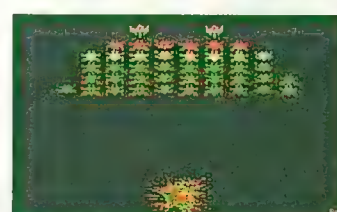


En 1981 apareció GALAGA, mejorando notablemente lo ya visto en GALAXIAN.

**H**oy, por suerte, tenemos la oportunidad de llevar en nuestra portátil dos auténticas reliquias que, hace apenas quince años, jamás habríamos soñado jugar en el coche, el tren, etc. De ellos poco se puede decir, tan solo que Namco ha reproducido con total fidelidad la placa original, aunque incluso en el modo *Super Game Boy* se ha debido prescindir del reducido colorido de las *coin-op* creado por la propia Namco en 1979 y 1981. Eso sí, antes de terminar, queremos advertir a los posibles compradores que GALAGA & GALAXIAN no os aportará nada nuevo, todo lo contrario. Hacerse con él será, en definitiva, hacerse con un pedazo de historia.

J. C. MAYERICK

## GALAXIAN



GALAXIAN, en 1979, fue el auténtico pionero de los shoot'em-up verticales.



NINTENDO

NAMCO

MEGAS 1

JUGADORES 1-2

VIDAS 1

FASES INFINITAS

CONTINUACIONES NO

PASSWORDS NO

GRABAR PARTIDA NO

## GRAFICOS

Como no podía ser de otra forma, los gráficos son una reproducción pixel perfecta de los originales, pero con menos color.

85

## MUSICA

De nuevo, las escasas melodías de ambos títulos han sido adaptadas con la mayor similitud posible a los originales.

85

## SONIDO FX

¡boom! ¡boom! ¡boom! ¡boom! Todo un repertorio de antiguos efectos que no de sentaron para nada en Game Boy.

82

## JUGABILIDAD

La jugabilidad de GALAGA & GALAXIAN no se puede discutir. Sobre todo si la con versión es tan buena como ésta.

86

84

## GLOBAL

GALAGA & GALAXIAN puede parecer el primer juego insulso y poco atractivo, pero para los que llevamos un flempedillo en esto de los videojuegos, GALAGA & GALAXIAN es un trozo de historia que, por suerte, podremos llevar con nosotros siempre que deseemos. Un título imprescindible para todo usuario que se precie de serio.

La gran similitud entre estas dos versiones y los *coin-op* originales de Namco. No habría estado mal que el pack incluyese más clásicos de la compañía japonesa.



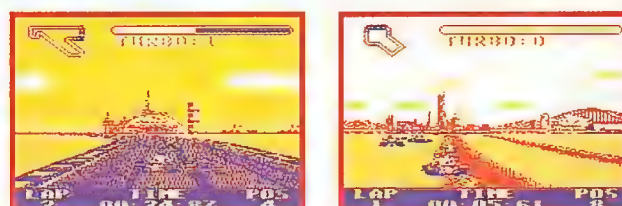


# GAME BOY

## a fondo

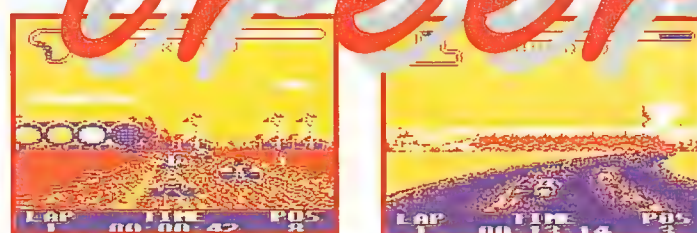
### CONDUCCION

Cuando ya parece que todo está descubierto para Game Boy, aparecen los señores de Vivid Image y nos ofrecen una maravilla llamada STREET RACER cuya calidad técnica es tan impresionante como inédita en la portátil de Nintendo.



# Ver para creer

**P**ues sí, hartos de alabar las cualidades técnicas de este o aquel cartucho, nos encontramos de sopetón con un simulador ya conocido por todos del que nos esperábamos cualquier cosa menos lo que nos hemos encontrado. ¿Cómo se ha podido versionar el clásico de Ubi Soft con *Modo 7* incluido para *Game Boy*? Pues con una rutina que permite que la carretera se mueva con una suavidad inverosímil y que se asemeje bastante en apariencia a la que se utilizó para la adaptación que se realizó tiempo atrás en *Mega Drive*. No es como el



*modo 7 de Super Nintendo*, pero da el pego bastante bien.

La perfecta respuesta de nuestro vehículo, los ocho personajes que podremos elegir, los innumerables circuitos que están a nuestra disposición o los casi infinitos modos de juego de que disponemos son una pequeña parte de lo que encontraremos en este **STREET RACER**. El resto, esto es, las excelentes músicas y efectos sonoros y la elevada jugabilidad y adicción, será mejor que lo descubráis vosotros.

J. C. MAYERICK

**PREST-START**  
© 1994 Vivid Image

UBI SOFT
VIVID IMAGE
MEGAS
JUGADORES
VIDAS
FASES
CONTINUACIONES
PASS-WORDS
GRABAR PARTIDA

**GRAFICOS**  
Aunque los gráficos no son nada del otro mundo... y un 93.

**MUSICA**  
Notas de forma es... pero por lo menos son bastante pegadizas y divertidas. Sin muchos excesos.

**SONIDO EX**  
El sonido es... pero por lo menos son bastante pegadizas y divertidas. Sin muchos excesos.

**JUGABILIDAD**  
El control sobre nuestro vehículo es... pero por lo menos son bastante pegadizas y divertidas. Sin muchos excesos.

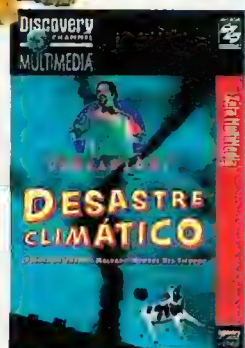
**92 GLOBAL**



Unos  
CD-ROM que no  
te debes perder  
**¡COLECCIONALOS!**  
El mejor regalo  
que puedes  
hacer.

**Zeta MultiMedia**

GRUPO ZETA 



# ¡ALUCINANTES!

OTROS CD-ROM DE LA COLECCIÓN: CONEXIONES • NILO UN VIAJE POR EGIPTO • ¡TIBURONES! • COMO FUNCIONAN LAS COSAS (Premio PC WORLD al mejor CD-ROM de 1996)  
EL CUERPO HUMANO • AVES • FELINOS • HISTORIA DEL MUNDO • ENCICLOPEDIA DE LA NATURALEZA • ATLAS DEL MUNDO • ENCICLOPEDIA DE LA CIENCIA • GUÍA DEL SEXO

CONSULTA NUESTRO WEB EN INTERNET: <http://www.zetamultimedia.com>

**El Corte Inglés**

y Tiendas **El Corte Inglés**



# AMIGMANIA

Coordinado por

THE PUNISHER

## UN RETO PARA LOS AMANTES DE LA ESTRATEGIA

Paul Burkey nos brinda la oportunidad de disfrutar con un nuevo juego de estrategia. Su nombre es FOUNDATION y él lo define como una mezcla de MEGALOMANIA, SETTLERS y POPULOUS, con algunas dosis de COMMAND AND CONQUER. Algunas de sus caracte-



rísticas son: versiones para AGA a 256 colores y para Amiga 500 a 64, modo de dos y cuatro jugadores a pantalla partida, velocidad de juego variable, muchas armas distintas, escenarios en 3D, distintas alturas de terreno y un fenomenal editor de terreno que nos permitirá crear nuestros propios escenarios. Aquí teneis una muestra de su trabajo, aún lejos de estar concluido.

## PUZZLE BOBBLE



## LEGA EL PUZZLE DE MODA AL AMIGA

Ultimamente os estamos deleitando con algunas rarezas que encontramos por ahí. Este mes le toca a otro clásico de las consolas, se trata del legendario PUZZLE BOBBLE de Taito. Es obvio que no estamos ante una conversión oficial de la compañía nipona, sino más bien ante el trabajo de un free-lance. De cualquier manera, al juego aún le falta bastante para estar terminado por completo.

## PASATELO COMO UN ENANO CON ESTE JUEGO

Funrise Entertainment nos brinda la oportunidad de conocer la calidad de su primer juego. Se trata de GNOMES, una especie de LEMMINGS pero con dosis de plataformas. Contará con la nada despreciable cantidad de cincuenta niveles y once melodías distintas. A juzgar por las pantallas que hemos visto, el juego puede ser tan bueno como malo.



## TOP SENSIBLE

### SENSIBLE SOCCER

FUTBOL • A500

92

### CANNON FODDER

ARCADE • A500

91

### MEGALOMANIA

ESTRATEGIA • A500

90

### WIZ KID

ARCADE • A500

89

### SWOS 96

FUTBOL • A500, A1200

91

## NOVEDADES

### RELICS 2

Una aventura gráfica como las de antes. Detallados gráficos y sentido del humor. Podéis conseguirla en la dirección de Internet: [www.flw.demon.co.uk](http://www.flw.demon.co.uk).



### SCREECH

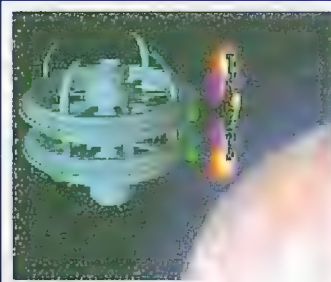
Siguiendo la línea de los arcades clásicos de conducción, este juego nos brinda la posibilidad de competir en siete circuitos y atropellar a todos los peatones.



## DEMO DEL MES

### GLOW

Black Lotus son los artífices de esta fenomenal demo de más de tres megas de espacio que presentaron en la Icing '96. Seis megas de Ram son necesarios para arrancar esta maravilla.





Nos volvemos a encontrar una vez más, y como siempre venimos cargados de juegos prometedores. Recordad que podéis contactar con nosotros por carta, por Internet en [Super.juegos@mad.servicom.es](mailto:Super.juegos@mad.servicom.es), y en el canal Iberamiga del servidor [irc.pi.net](http://irc.pi.net) del IRC los fines de semana.

## NOTICIAS



### EL SABOR AÑEJO DE LOS CLASICOS DE SIEMPRE

Una nueva versión de LODE RUNNER se está gestando en tierras galas. Con un aire completamente «chinesco», esta juego tiene mejoras con respecto a la versión original. Gran cantidad de niveles, cincuenta *frames* por segundo de animación, una espectacular *intro* renderizada, resolución de



seiscientos cuarenta por cuatrocientos *pixels*, un modo de ampliación de gráficos y un editor de niveles para disfrutar de una diversión sin límites. Un entretenido juego que te divertirá si te gustan los arcade a la antigua. TURBO LODE 2, es, tal como dicen sus programadores «un juego con el estilo y la jugabilidad de los 8 bits», esperemos que así sea.

### CONDUCCION Y MUERTE EN EL AÑO 2000

Los afortunados poseedores de seis megas de RAM, podrán disfrutar de un fenomenal arcade de conducción llamado WHEELS. Este fantástico juego utiliza técnicas de *Terraforming* nunca vistas en *Amiga* que nos sorprenden por su velocidad. La versión terminada contará con más de tres circuitos, más

## J E T P I L O T

### EL PRIMER SIMULADOR DE LA NUEVA ERA



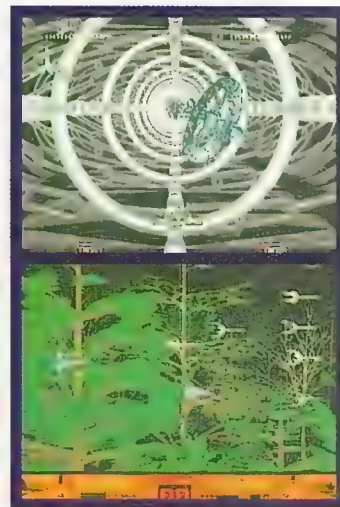
Aquí tenéis las primeras instantáneas del juego que os hará olvidar a TFX. Funciona en cualquier Amiga, aunque los programadores aconsejan un ordenador AGA para disfrutar de él plenamente. Podremos elegir los aviones Lockheed F-104 y English Electric. Jugaremos en alta resolución, oiremos la voz de la radio y tendremos que luchar contra las inclemencias atmosféricas. Si contamos con un ordenador potente veremos hasta 255 aviones en pantalla y gráficos con texture mapping. Un lujo que esperamos pronto.



coches, y bonitos efectos gráficos. Si queréis conseguir la demo, está en *Aminet*, y si os gusta mandadle un *E-mail* a su autor a la dirección [code-man@aol.com](mailto:code-man@aol.com), contándole si te gusta su juego y por qué.

### DE ARCADES TAMBIEN SE VIVE EN HUNGRIA

Aunque os pueda parecer que se trata de pantallas de la continuación de STARDUST, estáis observando a WENDETTA, un matamarcianos húngaro que combina fases en 2D y 3D para varios jugadores. Las fases en 3D son muy similares al juego que hemos citado antes, sólo que mucho más bonitas y espectaculares. Además los túneles cuentan con enemigos finales renderizados a doscientos cincuenta y seis colores.



## M E G A T H Y P O O N

### CON EL ESPIRITU DE UNA AUTENTICA RECREATIVA



Estamos ante un prometedor shoot 'em up que además de funcionar en cualquier Amiga, y de moverse a 50 frames por segundo, tiene unos enemigos tan grandes como el

que veis. Por si esto fuera poco el programador asegura que en el juego pueden haber hasta 100 sprites en pantalla. Increíble pero cierto.





### DIBUJAR CON CALIDAD

Hola **The Punisher**. Tengo un **Amiga 500** y unas cuantas dudas que espero me aclares. ¿Cómo se meten los cargadores o **trainers** a los juegos? Tengo el **ALIEN BASH** pero no me funciona en la Rom 1.3, ¿Puedo solucionarlo? Quiero realizar dibujos con buena calidad. ¿Qué programa me recomiendas para ello?, y por último, ¿a dónde mando la ficha de suscripción del **Club de Usuarios del Amiga**?  
**Carmelo Arenas (Bilbao)**



Para poner los **trainer** a los juegos, la mejor solución es que los pongas en un disco distinto al del juego, lo arrancas, y una vez elegido todo pones el disco del juego y ya te funcionará. El **ALIEN BASH** no funciona en 1.3, necesita 2.0 como mínimo. El **DeLUXE PAINT**, a pesar de ser el más popular, no es el mejor en cuanto a opciones y versatilidad. Te aconsejo **PHOTOGENICS** o **IMAGE F/X**, que son una pasada. A nuestra bendita redacción.

### RENOVARSE O MORIR

Soy un afortunado poseedor de un **Amiga 500** con la Rom 1.3 y un mega de Ram, y me encantaría que me respondieras a varias preguntas. Me gustaría instalarme un HD, pero necesito una controladora IDE, ¿dónde puedo encontrarla? Los juegos **QUASAR WARS**, **SPERIS LEGACY**, **WORMS** y **NBA JAM** ¿funcionan en **A500**? ¿Saldrá el **CIVILIZATION 2** para **Amiga**? ¿El **FINAL COPY II**, va en **A500** sin disco duro?.  
**Emilio Lopez (Barcelona)**



A estas alturas te será prácticamente imposible encontrar una controladora o un HD para **A500**, a menos que sea de segunda mano. Todos te funcionan, aunque puede ser que tengas problemas con tu Rom, salvo el **NBA JAM**, que si algún día sale, lo hará para **A1200**. El **CIVILIZATION 2** no tendrá versión **Amiga**. Si consigues una versión antigua posiblemente sí. Te aconsejo que intentes conseguir un **A1200**.

### LA REINA DEL IRC

Me llamo Ana y soy bastante aficionada al **IRC**, al cual conecto en mis ratos libres desde un bar. Mi hermano tiene un **Amiga1200** con disco duro en casa. ¿Puedo conectarme a **Internet** y al **IRC** con este ordenador? ¿Qué programas me recomiendas para ello? ¿Necesito mucha Ram para hacerlo? ¿Dónde puedo conseguir el software necesario? ¿Existen proveedores de **Internet** para **Amiga**?  
**Ana Becerril (Barcelona)**



Puedes conectarte, sin ningún problema, a las dos cosas. Para navegar por **Internet**, te recomiendo el **IBROWSE**, y para el **IRC**, el **AMIRC**. Cuanta más Ram tengas mejor te irá, el mínimo recomendable son cuatro megas. Puedes conseguir el software en cualquier librería de Dominio Publico. Hay dos proveedores que te proporcionarán todo la asistencia necesaria. Estos son **ARRAKIS** y **READYSOFT**. ¡Nos vemos en el **IRC**!

### EL CLASICO



#### TURRICAN

Uno de los primeros grandes éxitos de Factor 5. Las aventuras de este humano armado con un sofisticado traje biomecánico supusieron el comienzo de una saga épica. Un gran juego clásico algo difícil para aquellos tiempos en que los arcades se podían acabar.



### AMI TRUCO

#### CHUCK ROCK

Termínate de una vez por todas este juego con este truco: mientras toca la banda, presiona dos veces **Esc** y tecla **TURN FRAME**, y, una vez en el juego, con las teclas del 1 al 5, podrás elegir el nivel que desees. Prueba también con **UNCLESAMS** y **MORTIMER**.





## AMIGA REVIEW

A 1200	WORK BENCH	3.0
	Nº DISCOS	5
	RAM	2 Mb
	INSTALABLE	SI
94	GRAFICOS	90
90	SONIDO	85
87	MUSICA	80
93	JUGABILIDAD	90
94	<p>Si tienes un ordenador con la potencia suficiente, no lo dudes ni un momento, ALIEN BREED 3D2 es la mejor oportunidad de disfrutar de lo más parecido a QUAKE que tendrás en Amiga.</p>	

# THE KILLING GROUNDS

**L**levamos meses hablando de las excelencias de este juego, por fin lo tenemos en nuestras manos, y es tan bueno como esperábamos o más. Las texturas son de una calidad increíble, los efectos de luz parecen de PlayStation, los enemigos son de otro mundo y la jugabilidad es una auténtica maravilla.

Hasta aquí diréis, pero ¡qué pasada! Pues esperaos, que ahora vienen las malas noticias. Y es que para jugar a una velocidad razonable, si tenéis un Amiga 1200 sin nada extra, deberéis jugar con la mínima resolución y a un cuarto de pantalla. Los que quieran disfrutar de este fabuloso juego tal y como se ve en las pantallas, necesitan un procesador 68060, «¡casi ná!».



# A PIE DE PISTA

AFORTUNADAMENTE PARA LOS AFICIONADOS A LOS JUEGOS DEPORTIVOS, ELECTRONIC ARTS NO DESCANSA. SI EN EL NUMERO PASADO HACIAMOS REFERENCIA A LAS NUEVAS ENTREGAS DE LA SAGA FIFA PARA LAS CONSOLAS DE 16 BITS, ESTE MES LLEGA EL TURNO A LAS VERSIONES DE PLAYSTATION Y SATURN. CON UNA PRESENTACION DE PRIMERA, Y UN MAGNIFICO ASPECTO GRAFICO, EL NUEVO TITULO ESTA DISPUESTO A CONVERTIRSE EN UNO DE LOS PROGRAMAS DE CABECERA EN SU GENERO. POR LO QUE HE-MOS PODIDO VER, ELEMENTOS A SU FAVOR NO LE FALTAN.

■ JAVIER ITURRIOZ ■



# FIFA '97

PLAYSTATION

CD ROM

SATURN

**E**lectronic Arts sigue siendo la compañía que más partido saca a sus largas sagas deportivas. Una de las más populares es la futbolística, en la que el nombre de FIFA no pasa desapercibido para los muchos aficionados a este género. El mes pasado, en esta misma sección, nos hicimos eco de las versiones para *Super Nintendo* y *Mega Drive*. Ahora ha llegado el turno para los 32 bits. El nuevo lanzamiento es uno de los proyectos más ambiciosos de la compañía norteamericana, que no ha escatimado esfuerzos en hacer una presentación de

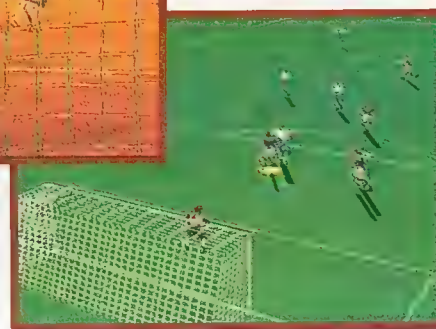
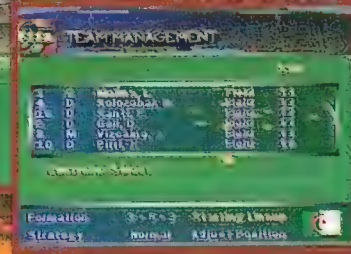
lujo, con visita incluida al **Santiago Bernabéu**. Además, han contado con la colaboración de ilustres profesionales del mundo del balón, como el francés **Ginola**, para lograr un acabado fuera de serie. Los aspectos gráficos han sido cuidados al máximo mediante la utilización de un nuevo sistema denominado *Motion Blendin*. Con ello se logra un efecto más natural a la hora de sincronizar los movimientos de carrera y disparo de un jugador. La inclusión de una modalidad de fútbol sala es la novedad que antes salta a la vista, y que también aparece en las versiones para



## FUTBOL SALA



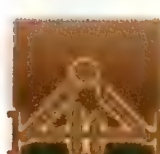
## JUGADORES







La nueva versión de FIFA '97, para PlayStation y Saturn, cuenta con todos los factores a su favor para convertirse en uno de los títulos de cabecera.



**Super Nintendo y Mega Drive.** Sin embargo, hay que valorar aspectos como la mejora en la rapidez y en la definición, sobre todo si se tiene en cuenta que se trata de un simulador en el que es necesario reflejar de forma simultánea un considerable número de elementos en movimiento. Por otra parte, la *intro*, en la que se mezclan imágenes reales de forma magistral, es sólo una muestra de la gran presentación de todo el compacto. Con este conjunto de aspectos a su favor, si



los programadores consiguen una jugabilidad en la misma línea que el resto de elementos, el emblemático título de **Electronic Arts** se situará en el pelotón de cabeza de los simuladores futbolísticos para **PlayStation** y **Saturn**. Sin ningún tipo de dudas, las condiciones que apuntan las *betas* que han llegado hasta nuestra redacción, permiten prever un resultado final capaz de convencer de forma unánime a los cada vez más exigentes aficionados a este género.





# NEW FRONTIER

Ya están aquí. La RETROVIEW más esperada por los miembros del sector de los videojuegos ha llegado por fin. Muchos os preguntaréis quién o quiénes son New Frontier, pero si en vez de eso os hablamos de Bit

Managers, la cosa queda mucho más clara.

**S**i a pesar de todo seguís sin saber de quién hablamos, no tenéis más que echar la vista atrás y comprobar que títulos como TINTIN EN EL TIBET para *Game Boy*, o el más reciente SPIROU (también para la portátil de *Nintendo*) cuentan con el honor de haber sido programados por ellos. A pesar de su «anglosajón» nombre, **New Frontier** (o **Bit Managers**, como prefiráis) son el único representante con el que hoy en día cuenta España en el sector de las consolas do-

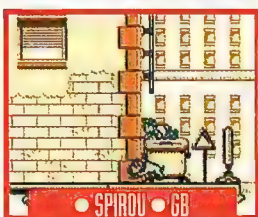
a partir de uno de estos equipos de donde se tomó el nombre de **New Frontier**. Por desgracia, todo se quedó en el intento ya que, como hemos comentado, las mieles del éxito no llegaron hasta 1988, año en que la distribuidora **Zafiro** puso en circulación su primer juego, **TIME OUT**. Tras este primer paso, el grupo catalán se ha especializado desde siempre en la conversión de grandes éxitos para otros soportes (a veces con resultados superiores al original), quedando en su haber auténticas leyendas del videojuego como **PO-**



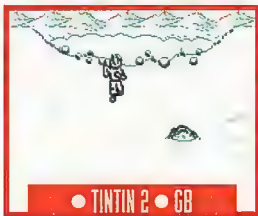
• BOMB JACK • GB



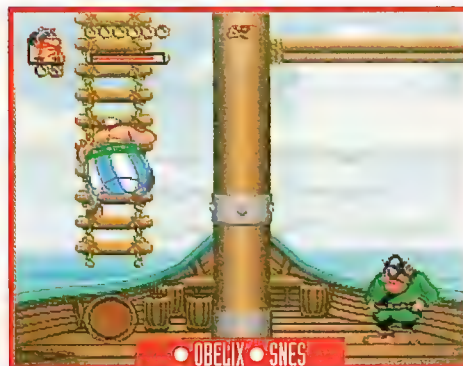
• OBELIX • GB



• SPIROU • GB



• TINTIN 2 • GB

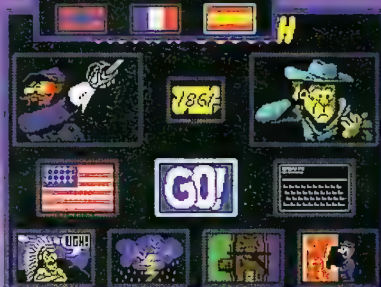


• OBELIX • SNES

místicas. Afincados en **Barcelona**, sus comienzos «oficiales» se remontan al año 1988, cuando consiguen la distribución de su primer juego, **TIME OUT**, para *Spectrum*, *Amstrad* y *MSX*. Extraoficialmente, os contaremos que **New Frontier** nació a mediados de los ochenta (allá por 1986) bajo el curioso nombre de **Ciudadela Soft.**, que a su vez estaba integrada por varios equipos de programación distintos. Uno de ellos, **Underground Crew**, se dedicaba a la programación de aventuras conversacionales, aunque el resto de equipos no dejaban de lado los demás géneros. Curiosamente fue

**Amstrad** comercializó sin excesivo éxito. Todo esto fue lo que aconteció hasta el año 1990. En ese mismo año, **New Frontier** despegó definitivamente al ligarse a una de las compañías que más éxitos estaba cosechando en **Europa**, la francesa (y cada vez más poderosa) **Infogrames** de **Bruno Bonnell**.

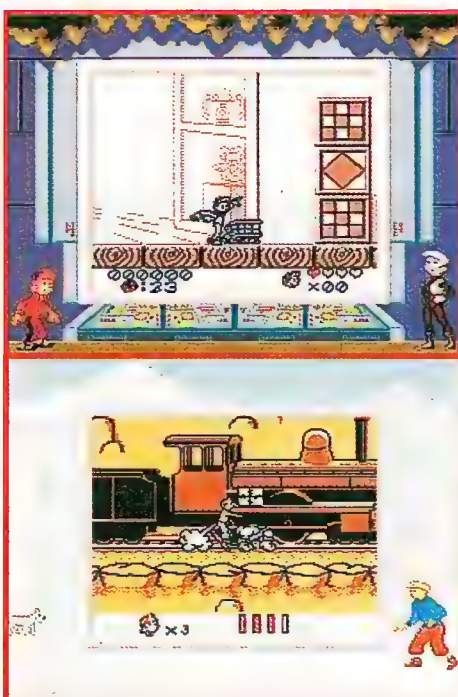
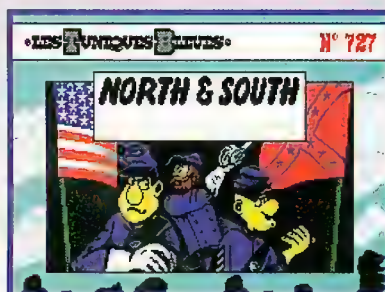




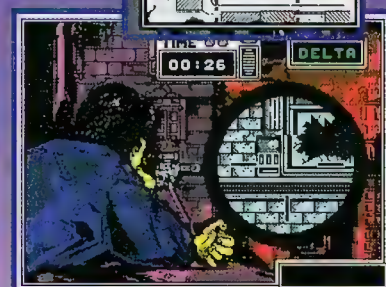
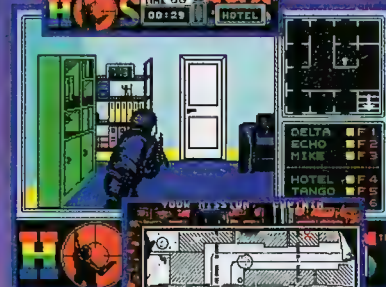
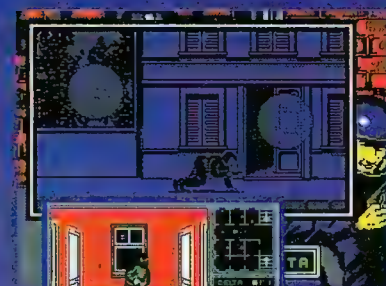
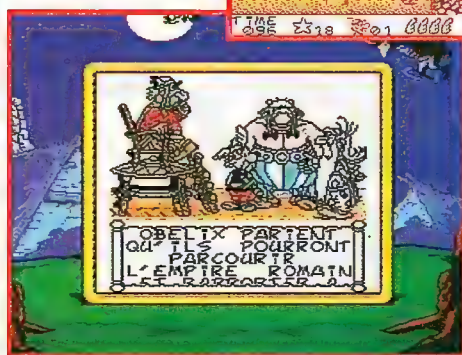
## NORTH & SOUTH

SOPORTE: SP, AMS, MSX ■ AÑO: 1990

Es, sin duda, una de las obras maestras del grupo de programación español. Originalmente diseñado para ordenadores como el Atari ST, el Amiga o el PC, New Frontier fue capaz de crear una versión para Spectrum (también para Amstrad y MSX) virtualmente idéntica, aunque, eso sí, la multicarga hacía un poco pesado el deambular por este estupendo juego de estrategia. En su versión +3 (en disco) era simplemente genial.



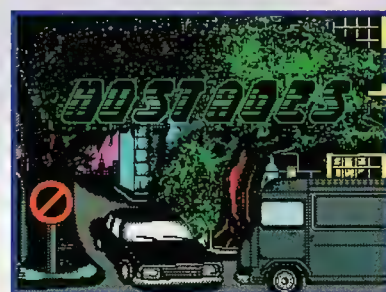
Su primer gran trabajo para la compañía gala consistió en versionar el clásico HOSTAGES para Spectrum, Amstrad y MSX (por aquel entonces ya dominaban los nuevos ordenadores de 16 bits), al que le siguieron NORTH & SOUTH, MAGIC JOHNSON, y THE LIGHT CORRIDOR, entre otros, siempre para los ordenadores domésticos de ocho bits. De este último título llegaron a realizar una versión para Sam Coupe, ese artificio, mezcla de Spectrum y algo más, del que a España tan solo llegaron noticias y rumores (algún día dedicaremos nuestras páginas a conocer todo lo que aconteció alrededor de aquella máquina). Pero, lo que son las cosas, en 1991 New Frontier se convierte en el único equipo de programación español que logra entrar en el mundo de las consolas.



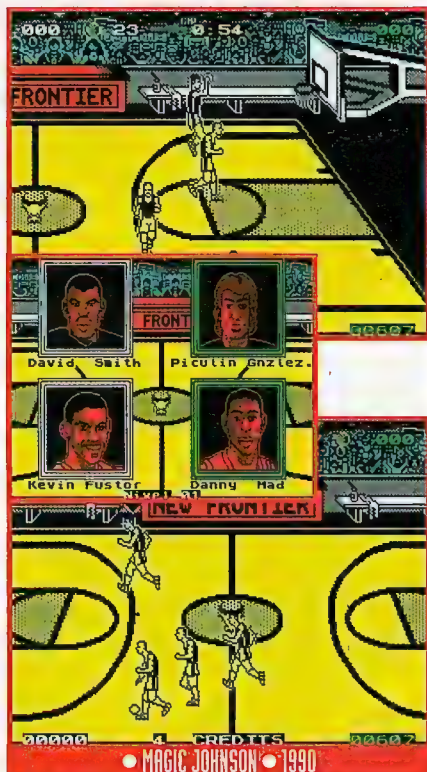
## HOSTAGES

SOPORTE: SP, AMS, MSX ■ AÑO: 1990

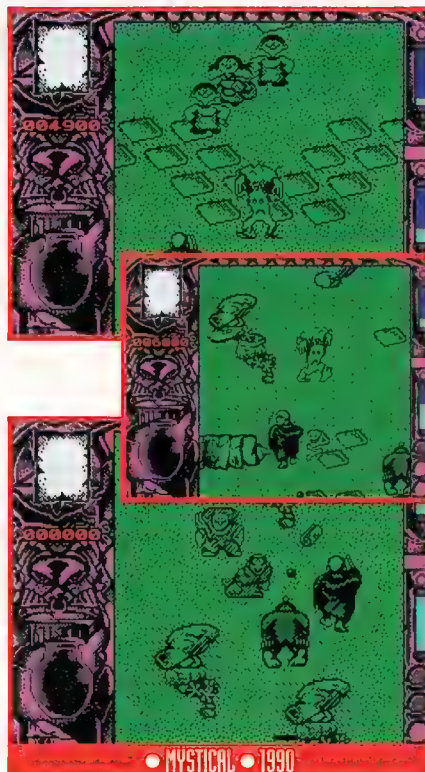
La sociedad formada por New Frontier y la francesa Info-grames tuvo su inicio en este HOSTAGES, un título que mezclaba fases de arcade puro con niveles algo más «tranquilos». La gran variedad de situaciones a las que nos debíamos enfrentar, unido a la sensacional presentación gráfica de todo el juego, hizo de HOSTAGES un juego para recordar. De nuevo la multicarga ensombrecía un tanto el trabajo de New Frontier.







Un curioso juego de baloncesto, en modalidad two-on-two, que versionaba a una mediocre coin-op de Melbourne House. Todas las adaptaciones para los ordenadores de 8 bits corrieron a cargo del equipo de programación español.



Curioso shoot'em-up, original de Infogrames que recordaba, en cierto modo, al clásico COMMANDO. Una buena conversión que destacaba, sobre todo, por el exagerado tamaño de protagonistas y enemigos.



Uno de los juegos preferidos de este redactor (en versión Spectrum) en el que se entremezclaba la habilidad con la rapidez de reflejos. Un sobresaliente a nivel técnico para los, a priori, escasos recursos de la máquina de Sinclair.

## UN HISTORIAL RE

JUEGO	SISTEMA	AÑO
TIME OUT	Spectrum, AMS, MSX	1988
STARLIFE	Spectrum, AMS, MSX	1988
EL EQUIPO A	PC, MSX	1989
SOOTLAND	MSX	1989
TERRORPODS	MSX	1989
AUDRY	PC	1989
MOTORBIKE MADNESS	MSX	1989
XENON	MSX, PCW	1989
OBLITERATOR	MSX	1989
TOM & JERRY	MSX	1989
POWERDRIFT	MSX	1989
ALTERED BEAST	MSX	1989
GHOSTBUSTER II	MSX	1989
CONTINENTAL CIRCUS	MSX	1990
TEST DRIVE II	MSX	1990
MORTADELO Y FILEMON	PCW, PC	1990
SNOOPY	MSX	1990

Es aquí cuando llega lo más interesante, ya que POP-UP para la portátil de Nintendo marca el punto de partida en el desarrollo de videojuegos para consolas. Hasta hoy han sido **Game Boy**, **NES**, **Super Nintendo** y, más recientemente, **Game Gear**, los formatos que **Bit Managers** (nombre que tomó hace ya algún tiempo en detrimento de **New Frontier**) ha abordado. Títulos como el glorioso **BOMB JACK** para **Game Boy** (una de las mejores conversiones que jamás se ha realizado), u

otros menos conocidos como **METAL MASTERS** e **INFREY QUEST** (del que se cuenta que era una auténtica maravilla *filmation* que jamás llegó a ver la luz), son parte de la «ludografía» del grupo de programación español. El pasado más inmediato lo conforman las adaptaciones para los 8 bits de títulos más conocidos como **ASTERIX**, **LOS PITUFOS**, **TINTIN EN EL TIBET** y **SPIROU**, aunque no podemos olvidarnos del que fue su primera incursión (y hasta ahora la única) en el mundo de los 16 bits: **OBELIX**. En todos ellos se denota la experiencia adquirida con el paso de los años y la innumerable cantidad de



# PLETO DE EXITOS

JUEGO	SISTEMA	AÑO
HOSTAGES	Spectrum, AMS, MSX	1990
MAGIC JOHNSON	Spectrum, AMS, MSX	1990
NORTH & SOUTH	Spectrum, AMS, MSX	1990
THE LIGHT CORRIDOR	Spectrum, AMS, MSX	1990
MYSTICAL	Spectrum, MSX	1991
THE LIGHT CORRIDOR	Sam Coupe	1991
INFREY QUEST	Game Boy	1991
BOMB JACK	Game Boy	1992
ASTERIX	Game Boy	1992
ASTERIX	NES	1993
LOS PITUFOS	Game Boy	1993
METAL MASTERS	Game Boy	1994
LOS PITUFOS	NES, M. System, G. Gear	1994
OBELIX	Game Boy, SNES	1995
TINTIN EN EL TIBET	Game Boy, G. Gear	1996
SPIROU	Game Boy, G. Gear	1996
TINTIN 2	Game Boy	1996



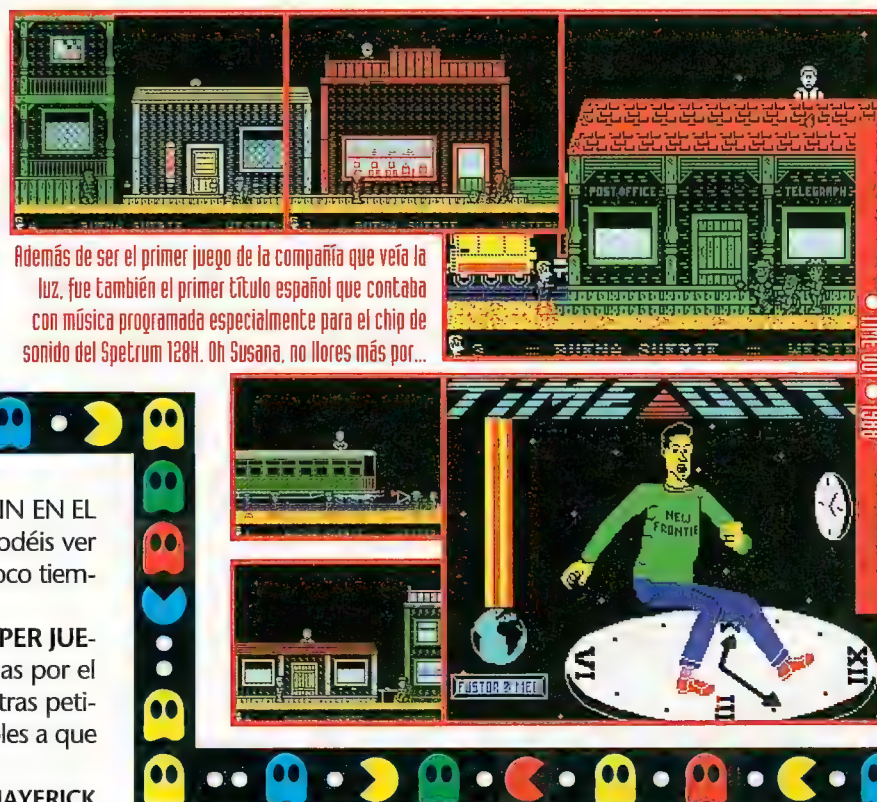
Sin duda el peor juego al que Bit Managers ha puesto su nombre. Programado precariamente, STARLIFE conformaba una de las aventuras gráficas menos jugables a las que este humilde redactor ha debido enfrentarse jamás.



Aunque las RETROVIEWS de este mes se centran en las versiones para Spectrum de sus juegos más conocidos, BOMB JACK para Game Boy ha entrado finalmente por ser uno de los juegos favoritos de quien redacta estas líneas.

sistemas distintos que han debido afrontar, lo que les ha permitido convertirse en un auténtico camaleón de la programación, capaces de adaptarse a todo tipo de entornos. De hecho, las malas lenguas cuentan que no está muy lejano el día en que un grupo de programación español se decida a crear algo para las consolas de 32 bits. Y puestos a hablar de futuro, aunque esta no sea la sección más apropiada, haremos mención al próximo lanzamiento de Bit Managers para Game Boy, que no es otro que la segunda entrega de su exitoso TINTIN EN EL TIBET. En la primera página de estas RETROVIEWS podéis ver una de las fases que componen este juego y que en poco tiempo veréis comentado en nuestras páginas. Para terminar, queremos mandar un saludo desde SUPER JUEGOS a Zydro, Joe Mc Alby, Robin y compañía (gracias por el jamón), que habrán acabado hasta el gorro de nuestras peticiones, deseándoles lo mejor para el futuro e instándoles a que hagan sus juegos un poquito más fáciles ; )

J. C. MAYERICK



Además de ser el primer juego de la compañía que veía la luz, fue también el primer título español que contaba con música programada especialmente para el chip de sonido del Spectrum 128K. Oh Susana, no llores más por...

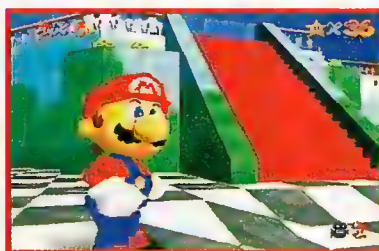


**N**oviembre, un mes ideal para pensar en el «sablazo» que damos a la economía familiar en Navidades. La mayoría de opciones de compra que estarán disponibles durante esas fechas ya las conocéis una vez que llegáis a esta sección, pero si hay alguna duda que os carcoma las entrañas no dudéis en consultármela a la dirección habitual: **SUPER JUEGOS, Calle O'Donnell 12, 28009 MADRID. No os olvidéis poner en una esquina del sobre THE SCOPE.**

P  
R  
E  
G  
U  
N  
T  
A  
  
D  
E  
L  
M  
E  
S

Este mes ha sido el de los fieles a Nintendo, y la pregunta más repetida por todos ellos ha sido cuál es la causa real del retraso de su lanzamiento. Resulta que había una gran cantidad de consolas preparadas para salir del mercado japonés, tanto para EE. UU. como para Europa. Las mentes «preclaras» de Nintendo Japón decidieron enviar íntegramente todas las consolas al mercado noroamericano, ya que las reservas en tiendas aseguraban su inmediata venta. Para muchos, Europa, en cuestión de videojuegos, sigue siendo el «pandero» del mundo. El tren ha pasado delante de Nintendo ya demasiadas veces.

Seguramente el tren de estas Navidades no es el último, pero sin duda es el más importante. No debéis echar la culpa a Nintendo España, ya que son, junto con los usuarios, los principales perjudicados del retraso.



## DE TODO UN POQUICO

**H**ola Scope, qué tal, soy un asiduo lector de vuestra revista y poseedor de PlayStation y Saturn.

1) ¿Qué sabes del MARVEL SUPER HEROES? ¿Se está realizando alguna conversión para Saturn o PSX?

2) He leído algo sobre que van a sacar una nueva entrega del GHOULS' N GHOSTS, ¿sabes para qué consola va a salir y cuándo lo tendremos aquí en España? ¿Has tenido oportunidad de verlo o jugarlo?

3) ¿Has jugado al DAYTONA USA CHAMPIONSHIP CIRCUIT EDITION? ¿Será esta vez exacto a la recreativa? ¿Y el MANXTT?

4) ¿Sabes si van a convertir el CRYPT KILLER para Saturn o PSX? ¿Cuándo

crees que estará disponible?

Gracias de antemano por tu atención.

Rafael Fenollar Belda, Valencia

**G**racias a ti por dedicar parte de tu tiempo a escribirme. 1) No hay fecha definitiva, pero te puedo contar que saldrá para 32 y 16 bits. Para tus consolas aún tardará, pero no creo que se retrase más de un par de meses después de Navidades.

2) Saldrá para Saturn y PlayStation. Aunque es de Capcom, parece ser que en su desarrollo está Dynamix, perteneciente a Sierra. En España no se cuando saldrá, pero seguro que lo hará.

3) Sí que he tenido el gusto de jugarlo, como puedes ver en este número. No es exacto a la recreativa. Bien es cierto que se ha mejorado bastante el apartado gráfico, pero lo mejor de este título, como su nombre indica, es la inclusión de nuevos trazados y nuevos coches de comportamiento dinámico diferente. De todas formas ten en cuenta que es una beta, y que el resultado final puede variar, seguramente a mejor.

4) Saldrá con total seguridad para ambas consolas... tampoco se cuando, siento no poder ser más exacto.

## PASA LA VIDA

**F**elicidades para la revista con más megas de calidad del sector. Soy un chico de Zaragoza con una PlayStation y, estas Navidades, espero tener ya una Saturn:

1) ¿Qué juego me recomiendas, a pesar de ser de distintos géneros, FORMULA 1 o CRASH BANDICOOT?

2) Para Saturn... ¿qué tres juegos no deberían faltarme cuando me compre la consola?

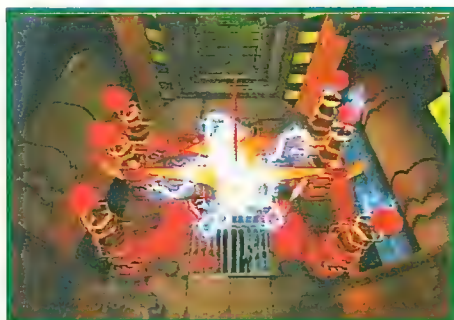
3) En juegos de rol, ¿qué consola es actualmente más potente?

4) ¿Es cierto que en entornos 3D PlayStation es más potente y en entornos 2D Saturn es la líder?

5) En el diccionario que pusiste el mes pa-







sado no encontré una palabra: Dithering. ¿Qué significa exactamente?

6) ¿Qué opinas tu personalmente de los precios de Saturn y PlayStation?

7) Por último, ¿Internet en una consola es tan importante?

Gracias por todo.

José Ramón Gómez (Zaragoza)

**M**uchas gracias por lo de los megas y un saludo para la pillarica.

1) Uf, me lo pones difícil, pero... CRASH BANDICOOT me gusta más.

2) SEGA RALLY, VIRTUA FIGHTER 2 y VIRTUA COP 2. SHINNING WISDOM, a título personal, también merecería ocupar un hueco en tu juegoteca. WORMS y RAYMAN, si no los tienes en PlayStation, también deberías adquirirlos.

3) Aquí, desde luego, Saturn. En Japón sería más difícil contestarte, ya que PlayStation tiene un montón.

4) Teóricamente sí, aunque tanto en un caso como en el otro todo queda supeditado al buen hacer de los programadores.

5) Dithering es una especie de filtro que hace que se suavice la pixelación de algunos juegos.

6) Se que muchos se indignarán, pero adquirir tecnología de última generación a 30.000 pesetas me parece un precio más que ajustado. Acordaros cuando pagamos más de 52.000 pesetas por un Spectrum 48k hace casi quince años.

7) Internet es por lo único que me compraría un PC. Es la apertura al mundo desde el salón de tu casa. Si lo pudiéramos tener desde una consola no cabe duda que nuestros sistemas de entretenimiento multiplicarían por mil sus capacidades de diversión. El mundo de la navegación o de los IRC es una experiencia que desde aquí os recomiendo.

## EL TERMOMETRO

### CALIENTE:

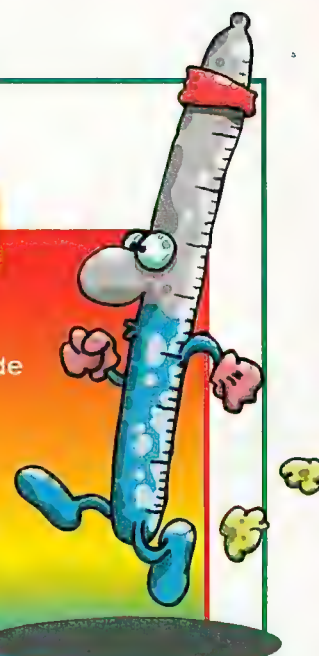
■ No hay nada más que echar una ojeada a las tiendas para comprobar el buen estado de salud de PlayStation y Saturn.

### TEMPLADO:

■ SNES, que gracias al inminente DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE, vuelve a cobrar protagonismo.

### FRIO:

■ Este mes se lo merece Nintendo Japón y su desprecio a nuestro mercado.



## ULTRATARDE

**S**oy un indignado usuario de Nintendo que clama a los vientos al ver que la máquina que tanto tiempo llevo esperando se retrasa cada día mas:

1) WAVE RACE 64 es lo último que ha salido de esta consola... ¿Me puedes hablar algo de él?

2) Los títulos estrella de las consolas de 32 bits, si salen para Nintendo 64, serán mejorados gráficamente o sólo serán simples conversiones.

3) ¿Es cierto que puede que salga mi amado INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER para Nintendo 64?

4) ¿Y de ZELDA para esta máquina se ha confirmado algo?

5) ¿Cuando salga esta consola le ocurrirá lo mismo a Super Nintendo que lo que paso a NES cuando apareció «el cerebro de la bestia»?

6) Por último, ¿qué opinan los expertos del hardware de Nintendo 64?

Enrique Goicoechea Argul, Vitoria.



**E**n primer lugar, yo también me quedé de piedra con el retraso de la máquina.

1) Gráficamente no es nada del otro mundo, aunque sí que se aprecian detalles nunca vistos. Lo perfecto, con el sello habitual de la casa, es su jugabilidad.

2) Compartirán temática pero su realización gráfica y técnica será diferente.

3) Está en plena elaboración.

4) En Noviembre de este año se presentará en Japón una rolling demo.

5) Nintendo hará juegos para Super Nes durante año y medio más por lo menos.

6) He hablado con la gente de Bit Managers, y, según ellos, la única máquina perfecta es Nintendo 64. Lo malo es que no sólo eso es lo importante, y por ahora PlayStation y Saturn le sacan mucha, demasiada ventaja a la Nintendo de 64 bits.





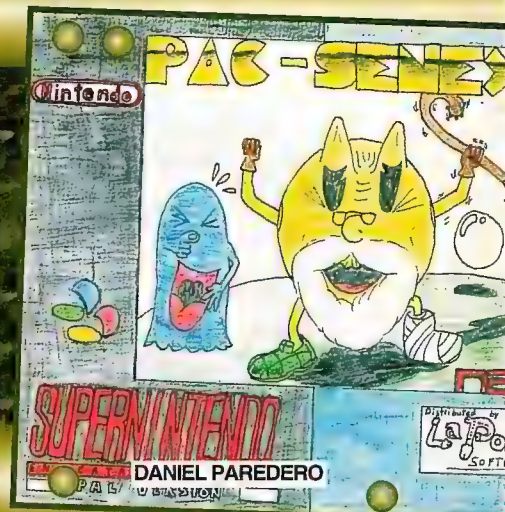


La red interactiva que pondrá a cada cual en su sitio.  
Sólo para los más valientes.

# InterNECIO

Si tienes lo que hay que tener, no lo dudes un instante

## ¡CONECTATE!



**P**ara que no os quejéis, este mes me dedico exclusivamente a contestaros vuestros consultorios. Espero que de esta manera os animéis a colaborar más y, sobre todo, mandarme dibujillos, que, como sabéis, es una de las cosas que más me gusta del mundo. En fin, saludos de mis partes.

**SUPERGOLFO**



### EL SEGUERO BORRA-ZEROS

Prepárate **SUPERGOLFO** porque te voy a mandar una carta cariñosa cada mes. Ahí van mis preguntas:

- 1) ¿Siempre has sido tan baboso? Como te pintan así, pues...
- 2) ¿Es verdad que cuando viste el primer PLAYBOY nunca has vuelto a ser el mismo?
- 3) ¿Alguna vez has comentado algún juego o solamente los que son compatibles con el Orgasmotrón?
- 4) Cuando estás estreñido... ¿usas el bate de baseball?
- 5) ¿Por qué no me publicaste mi carta anterior?
- 6) ¿Por qué no coges la Nintendo 64 de The Scope y te la metes por el (censurado) y de paso le robas una página? Bueno, espero que puedas leer mi carta después de tu ataque de diarrea aguda.

*El seguro vengador*

Como se acerca la **Navidad** y dar trabajo a los imbéciles desgrava en hacienda, voy a contestar tu pedorresca carta.

- 1) ¿Baboso? Me extraña oír ese calificativo de alguien cuyo labio inferior le llega a la altura del ombligo. Cada vez que te pintas los labios por culpa de tu trabajo en LA OSTRAS AZUL, dejas sin existencias al Corte Inglés.
- 2) Sí, es cierto. Desde que vi a tu madre en la sección de Zoofilia quedé tan impresionado que cambié mi suscripción a favor de la revista NATURA. Quedó muy mona en el reportaje sobre la reproducción de nutrias.
- 3) Sólo hago esta sección, ya que, como he dicho en otras ocasiones, soy caro, muy caro. Respecto al nuevo ordenador que se ha comprado tu padre, no conozco ningún juego compatible salvo tu hermana.
- 4) Sí, bateo mis excrementos para que tu padre, el catcher, los lleve a tu casa. No iba a dejaros sin cena.
- 5) Porque no me dió la gana, necio. ¿Algún problema?
- 6) Prefiero meter otras cosas. Lo de más páginas... bueno. Por cierto, por tu pregunta acabo de averiguar cual es el uso que das a las consolas de tu casa. Borrar ceros a base de bits no es muy saludable, aunque os guste. Hasta otra seguro, me he aburrido hasta al contestarte.

### ALEJHA LA ALMEHA

Hola, ¿como va por ahí? Tengo que decir primero que no tenía que haber escrito porque ni te mando gambas, ni se me da muy bien eso del humor corrosivo y lo de meterme contigo no vale porque paso de entrar en el juego que se traen algunos g... y porque no es normal meterse con alguien que te cae bien. Bueno, el caso es que si aguantas a esos graciosetes, per-

sé que también aguantarías mi carta por aburrida que fuese... ahora van mis preguntas:

- 1) ¿**SUPERGOLFO** es sólo **SUPERGOLFO** o hace algo más en la redacción de **SUPER JUEGOS**?
- 2) ¿Habrá que esperar mucho para ampliar tu sección?
- 3) ¿Qué requisitos son necesarios para trabajar como periodista para una revista de videojuegos como **SJ**?
- 4) ¿Cómo surgió tu sección? Es decir, ¿cómo surgió la idea?
- 5) ¿Cuál te gusta más, **PlayStation** o **Saturn**?
- 6) ¿De dónde sacan las Nipongirls los de **JAPANMANIA**? Bueno, lo dejo aquí, ah! ¿podéis bajar el precio de la revista? Es que a las 400 pelas aquí en Marruecos le suman lo del transporte y me acaba costando algo más del doble (unas 1000 pesetas al cambio). Adios y saludos a toda la redacción.

*Mohamed El Hajoni, Nadar (Marruecos)*

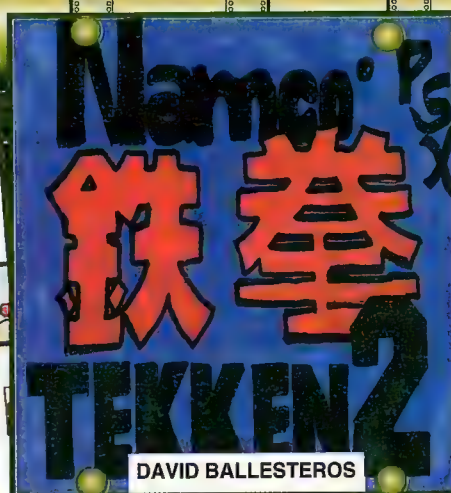
Vaya, tenía que ser de un ciudadano del país vecino la carta que más me ha gustado este mes. **Mohamed** demuestra cómo hacerse un hueco en esta salvaje sección sin tener que andar insultando a diestro y siniestro. Como demuestras que tienes algo en el interior de la cabeza, voy a tratarte como te mereces, es decir, más que bien.

- 1) Hago el pino, el tonto, el bachillerato, el bestia, el burro, el necio... Si te refieres a otros cometidos redaccionales no.
- 2) Me temo que sí, aunque estoy dando vueltas para meter nuevas subsecciones.
- 3) En primer lugar que queden plazas libres, es decir, que los echen a los que están. En segundo lugar demostrar cierta sapiencia en el tema. En tercer lugar mostrar ilusión e interés por el trabajo, aunque tengas que comentar el **ECCO THE DOLPHIN** de **Master System**. Por último, estar dispuesto a resistir 8 horas diarias los graznidos de **The Punisher** contando las últimas novedades de su Amiga del alma. Como detalle de agradecer, sería interesante que firmaras una cláusula en la que cedas como donación el 70% de tu sueldo en pro del asfaltado del piso de De Lucar.
- 4) Todo comenzó en un lejano número de **MEGA SEGA**, en el que fruto de una indigestión de ketchup, **Skywalker** decidió infundir nuevos bríos a la revista **MEGA SEGA**. Esa sección de hecho ya existía en **MEAN MACHINES**, revista madre de **MEGA SEGA**. Lo que pasa es que sólo yo he sabido restregarle en la caca sin perder mi grotesca pero encantadora personalidad.
- 5) Eso preguntásetelo al scopeto.
- 6) Del álbum de fotos de **Nemesis**. Es impresionante la cantidad de incautas que se obnubilan ante el candoroso





ANGEL SOLER CANTERAS



DAVID BALLESTEROS



OSCAR MARTINEZ

## CONSULTORIO interNECIO

contoneo de su arpon nasal.

Tío, suscríbete y te ahorrarás una pasta. Lo del transporte no es cosa nuestra, y 400 pelas mensuales no es una exageración. Mójate Mohamed.

### EL PENDIENTES (POR LAS QUE VA A SUSPENDER SI SI-GUE PERDIENDO EL TIEMPO)

Me he decidido porque escribir una carta es una de las pocas cosas que puedes hacer en la biblioteca, en vez de estudiar procesal (actividad a la que juro dedicaré las 2 siguientes horas). Espero hacerte llevadera posible la lectura de este manifiesto: De **SUPERJUEGOS**, como de los cerdos, me gustan hasta los andares, es decir, todo. Sin embargo:

- 1) ¿Cómo se os ocurre quitar páginas de la sección de trucos?
- 2) Creo que las páginas de juegos deportivos están un poco off side. Los juegos deportivos molan, pero no hay para tanto.
- 3) Puede que te parezca una idea un poco rara, pero creo que sería rozar con los dedos la perfección incluir en el TOP las mejores bandas sonoras de los juegos.
- 4) Las chicas de **JAPANMANIA**. Algunas auténticas diosas (mi top preferida es **Akemi Heno**). Hay otras dignas de protagonizar **BAD TASTE II** o **LA NOCHE DE LOS MUERTOS VIVIENTES VII**. Pero, lo que no tiene comparación con obra maestra alguna son los comentarios que las acompañan.
- 5) Tu sección está bien, con momentos realmente buenos y desternillantes. Sin embargo, algunas cartas del consultorio parecen escritas por individuos que disfrutan siendo insultados. Agur fiero, se despidió el hombre más hundido en la frisería de toda la galaxia.

Noapro Bareniuna (Navarra)

Tu imagen de estudiante vaguete me recuerda a mi cotidianidad actual... en fin, suerte. Lamento no poner algunas de tus preguntas, pero creo que al scopeta le pagan para algo, ya que sino no podría pagar su moto.

- 1) Las páginas de trucos responden a la cantidad que hay cada mes. Si ves que hay pocos, es que no tenemos más buenos. Además, nosotros los comprobamos todos.
- 2) Te sorprendería saber la cantidad de juegos deportivos que se venden en este país.
- 3) No es mala idea, pero creo que no se llevará a cabo. No somos muchos los que nos fijamos en esas cosas...
- 4) La verdad es que hay algunas que están más que bien, pero hay demasiadas que tienen menos *sexappeal* que **The Punisher** en el trono del Reino de Roca.
- 5) Si, es cierto, pero también creo que si esa gente no me

escribiera, esta sección perdería cierto encanto. Además, últimamente percibo cierto «nivel intelectual creciente». A ver si apruebas y puedes por fin cambiarte de calzoncillos. Cuando te los quites mándaselos a **The Punisher** para que se haga una fabada.

### EL CAFRE DE GETAFE

Hola subnormal, estando en el retrete me he acordado de ti y de tu familia, y sinceramente se me ha pasado el estreñimiento.

- 1) ¿Tu parto fue un pedo, un eructo, o un simple moco?
- 2) ¿A tu madre le hicieron la cesárea o tal vez un fatality?
- 3) Ya que eres coprófago, ¿como te lo montas en nochevieja? Acaso obligas a Tristán, el hamster transformista a realizar las uvas, o te las fabricas tu mismo con la ley de Juan Palomo?
- 4) Sobemos de sobra que tus padres te aceptan, pero... ¿Y tu madre? ¿Te acepta también?
- 5) ¿Es cierto que tienes el culo tan gordo que un día te peiste en un charco y levantaste polvo? ¿Por eso dejaste la calle?
- 6) Cuando vas al cine y ves que hay gente esperando en taquilla, ¿te vas a la cola, o sueles empezar por el culo?
- 7) Gracias al tamaño de tu nariz, ¿puedes fumar debajo de la ducha sin que se te moje el cigarro?

Espero que sigas siendo tan insurrecto y tan basurto.

Termi Power (Getafe)

Es normal que te acuerdes de la familia cuando estás haciendo de vientre... tu padre está al final del agujero esperando su rico manjar.

- 1) Lo desconozco. Tengo entendido que fuiste uno de los primeros afortunados en disfrutar del parto acuático. Tu madre rompió aguas en un bingo y te parió en el water.
- 2) Al menos a la mía no le hicieron un *friendship* en el viaje de fin de curso. Nueve meses después naciste tú.
- 3) Gracias, pero las heces no son lo mío. Prefiero las uvas o en su defecto, los globos oculares de necios como tú.
- 4) ¿Que obsesión por las madres! Si la tuya te hubiera hecho más caso, en vez de recorrer el vecindario semidesnuda tocando la dulzaina, a estas horas serías un tipo normal, con una hipoteca a plazo fijo y una novia con bigote, caspa y cartucherías de espanto.
- 5) Lo desconozco, ya que mis amigos no suelen fijarse en los culos de tios. Deberías cambiar de colegas antes de que te pegen un susto en un callejón.
- 6) Ante tanto derroche de ingenio hay que alabar la

originalidad y la tremenda variedad de tus preguntas.

¿Cuántas veces has dicho ya la palabra culo? Cuando el río suena...

7) No suelo fumar mucho en la ducha. No como otros, que fuman puros con nervio y bigote de rodillas.

### GOLFOMENSAJES

**Gonzalo Dios**, intenta juntar las vocales con las consonantes. **Jorge Fontenla**, lo estás casi logrando, pero te falta chispa. **Pily y Mily**, procurad escribir con la cabeza dentro del inodoro. **Xabel Fernández**, paso de bolcheviques. **Pablo Muñoz**, espero consultorios tuyos. **Antonio García Díez**, fantástico tu fanzine. **Alvaro**, siempre es un placer y un gozo leer tu fantástica prosa. **Eugenio**, menos vaciles y haz una carta como Dios manda. **David Vera**, ¿has pensado en donar tus partes a una leprosería? **Mucusman**, me agrada tu estilo y tu personalidad, espero leerle más a menudo. Por último, me han encargado que salude a los siguientes *nicks* del canal de IRC #español: **EVA(-\*)** y **Rebeca de DULCES2**, **Akyles**, **Rgomez**, **BUDA**, **Octasoft**, **Zelig**, **Baínd**, **REM**, **Marlboro**, **Xbrain**, **Trullf**, **Zape**, **Bearpaw**, **Medusa**, **Ratun**, **Empire** y, sobre todo, al maravilloso **CAPELLO**.





SUPER

Reviews

POR R.DREAMER

Volverán las oscuras golondrinas, las abuelas tropezarán por las esquinas, pero aquellos que leen estas páginas nunca más con la misma piedra volverán a tropezar. Es cierto, gracias a estas discretas páginas, cientos de zoquetes y torpes de mal vivir han conseguido llegar al paraíso de los habilidosos, y mostrar a sus novias finales de juegos hasta ahora inalcanzables para ellos. No nos referimos a Angel «el bolo» y otros seres del mismo pelaje... va por ustedes.

# NIGHT WARRIORS

SATURN

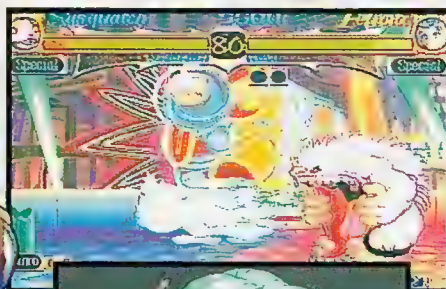
## •• MODO APPENDIX ••

El modo *Appendix* de NIGHT WARRIORS: DARK STALKERS REVENGE tiene reservadas agradables sorpresas para todos vosotros. Acude al menú de opciones y sitúate sobre *Configu-*

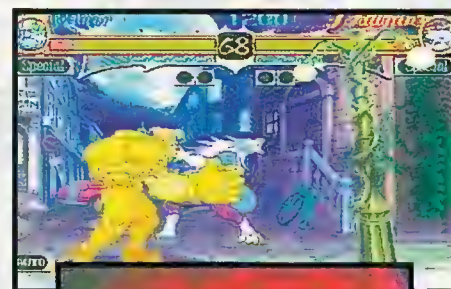
*ration*. Ahora pulsa B, X, ABAJO, A, y por último Y. Si lo has hecho correctamente escucharás un sonido y verás como aparece una nueva opción llamada *Appendix*. En ella tienes la oportunidad de elegir las músicas, los escenarios y los luchadores de DARKSTALKERS. Incluso la

## •• SUPERTURBO ••

*intro* del juego cambiará una vez ejecutado el truco. Aumentar la velocidad del juego también resulta sencillo. Bastará con seleccionar turbo en el menú e introducir esta combinación de botones: X, X, ADELANTE, A y Z. Podrás aumentar el número de estrellas.



Colocándote sobre la opción *Configuration*, pulsa B, X, ABAJO, A, Y. Podrás comprobar que ha aparecido una nueva opción.



En el menú *Appendix* puedes cambiar la configuración del juego para que aparezcan los escenarios y la música de DARKSTALKERS.



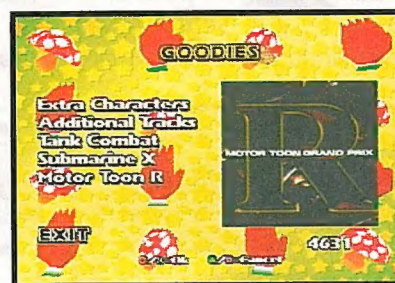
# MOTOR TOON GP 2

PLAYSTATION



## •• GOODIES ••

MOTOR TOON GP 2 tiene una opción llamada *Goodies* que descubrirás una vez que termines el juego. Para acceder a todas sus opciones deberás terminarte el juego en modo *Expert*. Conseguirlo te llevará horas y horas, por eso hemos querido ahorrarte tiempo y esfuerzo con estos códigos. Introdúctete en el menú de *Goodies* y pulsa los cuatro botones de L y R junto con SELECT. Esto activará una serie de cuatro números en el borde inferior derecho de la pantalla. Con los siguientes códigos introducirás las secuencias numéricas correspondientes. Pero debes hacerlo pulsando SELECT en cada número. Es decir, L1+SELECT, que te dará el número 4, L2+L1+R2+SELECT, con el que conseguirás la letra E y así con todos los códigos del juego.



PERSONAJES EXTRA (4 e 4 5):..... L1, L2+L1+R2, L1, R2+R1  
CIRCUITOS EXTRA (4 1 5 4):..... L1, R1, L1+R1, L1  
TANK COMBAT (5 4 4 3):..... L1+R1, L1, L1, R2+R1  
SUBMARINE-X (5 3 5 8):..... L1+R1, R2+R1, L1+R1, L2  
MOTOR TOON R (4 6 3 1):..... L1, L1+R2, R2+R1, R1



Apretando los cuatro botones de L y R se activará una serie numérica debajo de la ventana que muestra los Goodies.

# FIGHTING VIPERS

SATURN

## •• PEPSIMAN Y HONEY EN PAÑOS MENORES ••



Es posible hacer que Honey se quede en paños menores cuando pierde su armadura. Lo puedes conseguir acabando el juego como Honey en *Hyper Mode* o en *Very Hard*. Entonces deshazte de la armadura pulsando rápidamente ATRAS, B+C, o dejando que te den un golpe. A partir de entonces, Honey aparecerá con tanga y sujetador. Para luchar contra Pepsi Man bastará con que os dejéis hacer un *Perfect* por parte del contrario en cualquier momento del juego, y el hombre enlatado saltará al ring.





## LOADED

**S** SATURN

### • • SECRETILOS • •

Con este código podrás descubrir los secretos más preciados de la versión de LOADED para Saturn. Pausa el juego y sitúate sobre la opción *BGM Volume*. Entonces pulsa L, Z, B, X, C, y R. Según vayas apretando los botones, man-

tenlos pulsados. Esto activará un menú oculto que permite reponer energía, munición y pasar al siguiente nivel. Cuando te encuentres en una fase nueva deberás pausar el juego y pulsar L para volver a activar el menú.



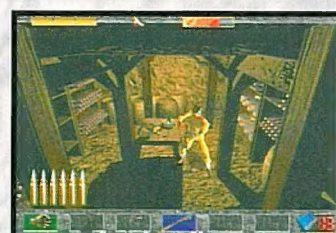
## TIME COMMANDO

**P** PLAYSTATION

### • • PASSWORDS • •



IMPERIO ROMANO:	TUHOUEFY
JAPON, EDAD MEDIA:	OAMNEKAO
EDAD MEDIA:	WERMQZIN
CONQUISTADORES:	KADYXBMI
SALVAJE OESTE:	LIZPFKKT
GUERRAS MODERNAS:	HONNSHEL



## BUST A MOVE 2

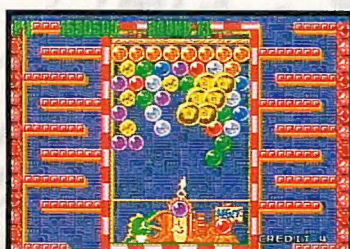
**S** SATURN

### • • ANOTHER WOLRD • •

En la pantalla de presentación pulsa X, IZQUIERDA, DERECHA y X. Si has ejecutado bien la secuencia aparecerá un pequeño muñeco en el borde inferior de la pantalla. Ahora tendrás la oportunidad acceder a una nueva modalidad llamada *Another World*, en el modo historia. Esta dispone de diferentes escenarios, basados en BUBBLE BOBBLE, para las fases de BUST A MOVE 2.



Pulsa X, IZQUIERDA, DERECHA, X y aparecerá un muñecote avisando que el truco funciona.





*Por fin un scooter en el que no te sentirás como un gigante.*



Cuando Gulliver llegó a la ciudad, los habitantes se sorprendieron de ver un scooter con aquel cuadro de instrumentos: reloj digital, cuentakilómetros, taquímetro retroiluminado e indicador del nivel de combustible.



Ruedas de 12 pulgadas, horquillas hidráulicas, freno de disco de gran dimensión, caballero accionable desde ambos lados... En Gulliver todo era nuevo y sorprendente. Cuando descubrieron que bajo el asiento había un amplio hueco portacascos, hasta los más expertos lo comentaban. ¡Cabe hasta una raqueta de tenis o los palos de golf! Apuntó el deportista del lugar.



Pero algo faltaba en Gulliver. ¿Dónde está el tapón de gasolina? gritaron entristecidos. Simplemente bastó abrir una portezuela en el frontal para descubrirlo. Un depósito diseñado para evitar esas incómodas salpicaduras y que además tenía una capacidad para 7 litros: una autonomía importante, ¿verdad?



Todos coincidieron en que Gulliver era, por sus prestaciones y funcionalidad, el scooter superior de su categoría: increíble fiabilidad, máxima seguridad y 3 años de garantía\* integral.



Pero todo se complicó cuando alguien dijo que se podía conducir desde los 14 años. Todos los jóvenes del pueblo querían uno y, como era de esperar, este cuento tuvo un final feliz.

**aprilia**

Hubo motos para todos.

Gulliver Aprilia. El scooter Wagon.

\* Opcional. Informese en su concesionario oficial.

*Aprilia. The sense of wonder.*







AHORA  
TAMBIEN EN  
MD

# INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER



## AHORA TE TOCA A TI

EL JUEGO DE FUTBOL  
MAS ACLAMADO POR LA CRITICA  
COLMARA TODAS TUS ANSIAS DE  
ENTRETENIMIENTO.



ENORME CALIDAD  
TECNICA UNIDA A UNA  
JUGABILIDAD A PRUEBA DE BUNKERS



EL JUEGO MAS SANGRIENTO Y  
SALVAJE DE LOS  
ULTIMOS TIEMPOS

# TRACK & INTERNATIONAL FIELD

EL JUEGO DEFINITIVO  
PARA AMANTES DEL  
DEPORTE OLIMPICO



C/ Orense 34. 28020 Madrid • Tel. (91) 556 28 02 - Fax. (91) 556 28 35

© PLAYSTATION ES UNA MARCA REGISTRADA DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.